• GRATIS! EL ASHCAN DE BONE •

CUMPLIMOS 4 AÑOS!

# COMIQUEANDO

#33 MAYO 1998
AÑO 5 A SOLO $5.00

SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

0 71770329 581001 00033

TODO SOBRE
DRAGON BALL GT

REDESCUBRIMOS
The Golden Age

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

UNA HISTORIA DE AMOR, VAMPIROS, FUEGO Y SANGRE. MUCHA SANGRE

# CABALLERO ROJO Nº 5

más rojo que nunca

TONI TORRES. MARIANO NAVARRO. HORACIO LALIA

**BUSCALO EN MARZO**

# EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

por Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Esto ya me lo habrán oído decir un par de veces, sobre todo aquellos lectores que no siguen desde hace un tiempo, pero bueno, es la verdad. No lo podemos creer! No podemos creer que Comiqueando llegue hoy a su cuarto aniversario, ni que hayamos logrado todo lo que se logró en este último año; bajamos el precio, aumentamos la cantidad de páginas, aseguramos el lomito cuadrado, pusimos en marcha el comic-book del Caballero Rojo, organizamos otro Fantabaires, mejoramos sensiblemente el sistema de distribución y además, de tanto en tanto, metimos regalitos junto con la revista. Realmente, una masa.

Y mientras soplamos las velitas, tenemos nuevas metas en mente: la página de Internet, el Festival de Animación Argentina Contemporánea, otro Fantabaires (esta vez para Octubre), un par de especiales que todavía son sorpresa, más Caballero Rojo y, si todo sale bien, el ingreso de Comiqueando a dos mercados fabulosos, de enorme tradición comiquera: España y México.

Claro que, para eso hay que moverse mucho y este año me toca a mí hacer las valijas. Poquito después de la salida de este número, vuelo a Barcelona, a cubrir el Saló del Comic de dicha ciudad. Y ni bien sale el nº34 (primeros días de Julio), de nuevo a Ezeiza, esta vez para volar a México DF, donde se realiza el MECYF. Después, unos días de descanso, unos días haciendo notas por Los Angeles y Hollywood y enseguida la Convención de San Diego, que ya es un clásico de Comiqueando. Entre pitos y flautas, estaré de vuelta para fines de Agosto, como para terminar de ajustar el nº35 (que sale los primeros días de Septiembre) y ya ponernos con todo a preparar el nuevo Fantabaires (del 22 al 25 de Octubre en el Centro Municipal de Exposiciones), la Comiqueando nº36 (que saldrá para esa fecha) y alguno de esos especiales sorpresa de los que -por ahora- no quiero adelantar nada.

Y sí, el '98 viene movido. A esto le tengo que sumar mis clases en la Escuela Argentina de Historieta, mi espacio en Tiempos Violentos y, por supuesto, el Mundial de futbol! El futbol me tiene las pelotas por el piso, estoy harto de escuchar hablar todo el día de futbol, detesto las radios, los canales de TV y los diarios especializados en futbol, no dudaría un segundo en asesinar al inventor del Gran DT, ni en desviar un meteorito para que caiga en el Monumental en medio de un Boca-River... pero el Mundial es sagrado. ¿Quién no se sorprendió a sí mismo mirando, en algún Mundial anterior, un partido tipo Bolivia-Irak o Escocia-Túnez? ¿Quién no memorizó, alguna vez, los integrantes de las seis zonas de la primera rueda, o la lista completa del plantel argentino? Ese extraño cebamiento aparece una vez cada cuatro años (como las revistas de una "editorial" de la competencia) y se llama Mundial.

Yo dejé de consumir futbol cuando empezaron a proliferar los torneos truchos (Supercopa, Recopa, Copa América, Olímpico, Pre-Olímpico, Sub-17, Sub-18, Sub-19, Sub-Normales) y cuando algún vivo decidió que, en vez de jugarse los domingos, los partidos se juegan jueves, viernes, sábado, domingo, lunes, martes y los miércoles no, porque se juega la Libertadores. Y así no se puede. Consumido en esas dosis, por lo menos a mí, el futbol me satura al punto de aborrecerlo. De todos modos, cuando llegue el Mundial, voy a estar como todos pegado a la tele, gritando, alentando, puteando, sufriendo y festejando como si en ello me fuera la vida.

Y mientras esperamos el Mundial, tenemos por delante un gran número de Comiqueando, esta vez en homenaje a la Golden Age. No quisimos hacer la típica "Sesenta Años de Superman" y se nos ocurrió sumar al festejo a todos los superhéroes de los '40 inspirados en la creación de Siegel y Shuster... Para qué! Enseguida llegamos a la conclusión de que hay tanto material, tanta data y tantas anécdotas sobre el tema, que podríamos llenar tranquilamente las 84 páginas de la revista. Y quedó picando la idea de -más adelante- tomar algún tema realmente grosso y editar un especial monográfico. Si les copa, cuéntennos qué personajes, tendencias o autores les gustaría ver en un librito de esas características.

Ahora sí, me despido. Busquen el stand de Comiqueando en el Historietazo (no sé ni cuando ni dónde se hace, pero vamos a estar) y vengan a saludar a los dibujantes y a los muchachos del staff. Quiero agradecerles a todos por estos cuatro años maravillosos y prometo estar de vuelta con muchas novedades en el próximo número, aquí, en el Salón de la Justicia....

Dibujo de Fernando L. Gonzalez. Todos los personajes son © DC Comics

## STAFF

**Director:** Andrés Accorsi.
**Jefe de Redacción:** Diego Accorsi.
**Coordinador Creativo:** Hernán Botticelli.
**Diseño:** Diego Grinbaum/ Lucas Varela.
**Redactores:** Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Federico Gatti, Daniel Acosta, Fernando Calvi, Dr.Müle.
**Invitada Especial:** Mariela Carril.
**Comics y Dibujos:** Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
**Webonauta:** Marcelo Iglesias.
**Changeling:** Sebastián Ballesteros.
**Dibujo de Portada:** Quique Alcatena. **Color:** Hernán Cabrera/ Batman, Superman, Wonder Woman, Plastic Man y Captain Marvel son (c) DC Comics/ Captain America y Namor the Sub-Mariner son (c) Marvel Entertainment Group.

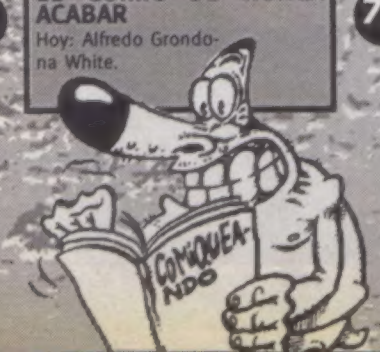
## HISTORIETAS


**29 BRUNO HELMET.**
El implacable asesino al servicio de Dios vuelve a provocar una masacre, siempre guiado por el truculento talento de Fernando Calvi.

**51 AMORFI.**
Cualquier parecido entre esta creacion de Dani the O y la realidad, es fruto de una acertada observación por parte de este último.

**63 EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS**
Osvoldo Figazza y su creador, el perverso Gustavo Sala, verdugean sin asco a quien se les ponga adelante.

**71 EL COMIC DE NUNCA ACABAR**
Hoy: Alfredo Grondona White.



**3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

**7 COMIC CLIPS.**
Toneladas de información de todas partes, en el noticiero más completo del comic mundial.

**10 AGENDA ARGENTA.**
Todos los eventos comiqueros que se vienen y, como ya es costumbre, la página de los Fanzines.

**25 TODA LA CHAPA.**
La colección Enedé de Colihue se anotó un poroto de los grandes con la edición de Evaristo y Andrés Accorsi se cebó.

**26 LOS RESCATADORES**
se dan una vuelta por la Golden Age y rescatan a los clásicos héroes de Archie Comics.

**37 FICHA: GUYVER,**
por Daniel Acosta.

**39 LA VERDULERIA.**
Mocos de los medios, votos en el Bottom, los datos del INDECAP y toda la mala leche del müléfico Dr.Müle.

**40 FICHA: QUASAR,**
por el Dr.Sax.

**52 CEBAMIENTO INFINITO.**
Los juegos de Rol vuelven con todo de la mano de los Wizards of the Coast!

**54 FICHA: JOHNNY QUICK,**
por Diego Accorsi.

**55 PANTALLAZOS.**
Postas y proyectos de todos los pases de los personajes del comic a otros medios. Imprescindible.

**62 FICHA: MOLECULE MAN,**
por Juan Manuel García Carral.

**65 FICHA: ROCO VARGAS,**
por Andrés Accorsi.

**66 MESA REDONDA.**
Ocho miembros del staff y un fan invitado leen, analizan y critican nueve publicaciones de reciente aparición, en el ya tradicional foro de opinión de Comiqueando.

**72 FICHA: APPARITION,**
por Federico Gatti.

**73 AKHORSI ASYLUM.**
El espacio de los lectores se vuelve a llenar de cartas, dibujos y clasificados. No te quedes afuera!

**79 ANARKOMIX.**
El Ilustre, los rankings, el Oráculo, el Autor del Mes y mucha data más.



Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.


Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.


Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). ISSN nº 03295613. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Passarella: si no ganamos por goleada los tres partidos de la primera rueda, tendrás que cometer seppuku para resarcirte. **MAYO de 1998**

# índice

© DC Comics

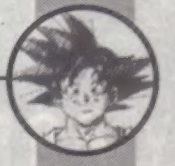
NOTAS


**13** **LA GOLDEN AGE.**
Hace 60 años, el debut de Superman marcaba el inicio de un boom impresionante, que dio origen a la actual industria del comic de superhéroes. Diego y Andrés analizan a fondo aquel fenómeno en un informe espectacular.

**41** **SUPLEMENTO STAR WARS.**
Lisandro Berenguer Grassi se interna a fondo en el universo de George Lucas para traernos la novena entrega de esta mega-nota cósmica.

**46** **DRAGON BALL: SEGUNDA PARTE.**
Dani Acosta y Mariela CarriL cuentan todo sobre las películas de Dragon Ball Z y sobre Dragon Ball GT, la más reciente secuela a la recordada saga de Akira Toriyama.

**57** **LA ALTERNATIVA ARGENTINA.**
Por afuera de los superhéroes y el manga, al costado de los fanzines y a años luz de Columba, Patoruzú y Cazador, muchos artistas argentinos luchan por imponer productos muy profesionales pero con sano espíritu underground. Andrés los entrevistó a todos para que los conozcas.



EN TODO EL MUNDO

SPAWN

ES EL Nº1

© Todd McFarlane

Y POR SUPUESTO LO EDITA

BUSCALO EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

vid

# XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

## PREMIOS

• En el número anterior, cuando enumeramos los ganadores de los premios otorgados en el Salón de Agouleme, Francia, omitimos sin querer al más importante de todos. El Gran Premio del Salón de Agouleme recayó, en su edición 1997, en el maestro Francois Boucq. Merecidísimo.

• Los cebados del comic en Internet cada vez somos más y votamos todos los años a los ganadores de los Premios Squiddies. Estos son los ganadores de la edición 1997. Mejor Guionista: Kurt Busiek (Astro City); Mejor Dibujante: Phil Jiménez (The Invisibles); Mejor Entintador: Mark Farmer (Fantastic Four); Mejor Ilustrador: Alex Ross (Uncle Sam); Mejor Letrista: Comicraft/Richard Starkings (varios); Mejor Colorista: Tom McCraw (Legion of Superheroes); Mejor Equipo Creativo: Christopher Priest/ Mark Bright (Quantum & Woody); Mejor Portadista: Alex Ross; Mejor Coordinador: Tom Breevort (Heroes Return); Mejor Historia: Confessions (Astro City nºs 4-9); Mejor Serie Regular: Kurt Busiek's Astro City (Image); Mejor Serie Nueva: Transmetropolitan (DC/Helix); Mejor Serie Limitada: Batman, The Long Halloween (DC); Mejor Número Unitario: JLA #7 (Grant Morrison/ Howard Porter); Mejor Graphic Novel: Sin City, Family Values (Frank Miller); Mejor Recopilación: Kingdom Come (Mark Waid/ Alex Ross); Mejor Comic para la Web: Too Much Coffee Man (Shannon Wheeler); Mejor Tira Diaria: Dilbert (Scott Adams); Mejor Editorial: DC; Mejor Personaje: Spider Jerusalem (Transmetropolitan); Mejor Grupo: JLA (DC); Mejor Adaptación de un Comic: Men in Black; Mejor Publicación sobre Comics: Wizard; Mejor Web Site: Newsarama (http://www.mania.com/newsarama/ newsarama. htx); Mejor RACer (participante en las listas rec.arts.comics.* ): Christopher Priest.

• En Manchester, Inglaterra se entregaron como siempre los UK National Comics Awards correspondientes a la producción 1997. Estos fueron los galardonados. Mejor Guionista: Grant Morrison (JLA/ Vampirella/ Invisibles); Mejor Dibujante: Steve Dillon (Preacher); Mejor Comic Británico: 2000 AD (Fleetway); Mejor Comic Internacional: Preacher (DC/Vertigo); Mejor Personaje: Batman (DC); Mejor Personaje Secundario: Cassidy (Preacher, DC-/Vertigo); Mejor Comic Nuevo Británico: Gyre (Martin Shipp y Marc Lamming, Abaculus Press); Mejor Comic Nuevo Internacional: Transmetropolitan (Warren Ellis y Darrick Robertson, DC/Helix); Mejor Publicación Independiente: Kane (Paul Grist, Dancing Elephant Press); Mejor Publicación Sobre Comics: Tripwire; Mejor Adaptación de un Comic: Men In Black; Mejor Historia Unitaria: Astro City nº10 (Kurt Busiek y Brent Anderson); Mejor Tira Diaria: Calvin & Hobbes (Bill Watterson); Personaje Más Extrañado: Dan Dare (The Eagle); Mención de Honor: Archie Goodwin; Mejor Comic de Todos los Tiempos: The Eagle (Fleetway).

## ARGENTINA

• La editorial Meridiana está dándole los últimos toques a la edición argentina de Bone, traducida y coordinada por el propio Carlos Trillo. Ojalá la creación de Jeff Smith logre en Argentina la misma repercusión que obtuvo en Italia y Francia, donde ya está entre los títulos más vendidos.

• Aparentemente, Animal Urbano ya tiene distribuidor, por lo menos para el circuito de comiquerías. Una gran noticia, que nos facilitará a todos el acceso al magnífico comic-book de Edu Molina y Guillermo Grillo. Pedilo!

## EUROPA

• Jacques Tardi está trabajando en un nuevo álbum de su personaje Adele Blanc-Sec. Vittorio Giardino, por su parte, prepara un nuevo álbum de Max Fridman y la historia con la que pondrá fin a las aventuras de otra de sus creaciones, Jonas Fink.

• Se confirmó que el próximo álbum de Spirou será dibujado en estilo realista, ya que el dibujante titular de la serie, Janry, está atravesando una crisis creativa que no le permite dibujar. El contrato que tienen los autores (Janry y el guionista Tome) los obliga a producir un álbum de Spirou y uno de Petit Spirou cada año y medio, pero su última producción, Luna Fatale, apareció en 1995. Dicen que, para romper el bloqueo, Tome y Janry están pensando en mudar su estudio a Australia.

## DARK HORSE

• En busca de una levantada en las ventas, Dark Horse planea relanzar la serie de Ghost, con un nuevo nº1 que saldría en Agosto o Septiembre. Se está armando un nuevo equipo creativo, que ya cuenta con Chris Warner como guionista titular.

• Shannon Wheeler, autora del personaje de culto Too Much Coffee Man, compiló lo mejor de su creación en el libro The Guide for the Perplexed, que publicará Dark Horse.

• En el verano yanki vuelve Terminator, una licencia que, en su momento, le dejó un buen billete a la editorial del caballito. Hay planeados un one-shot y una miniserie, ambos con guión de nuestro amigo Alan Grant. Steve Pugh (Saint of Killers) también será de la partida.

• Otro inglés, el siempre impactante David Lloyd, mojará en otra licencia taquillera, cuando se ponga a trabajar en una nueva miniserie de Aliens.

## DC

• Los Secret Files siguen viento en popa. Se confirmó que el de Jack Kirby's Fourth World traerá una historieta de Walt Simonson y otra de Karl Kesel, recontando el origen de los New Gods. Para más adelante, se vienen Green Lantern, los villanos de Batman y un segundo Secret Files de la JLA.

• Julio es otro mes con cinco miércoles, así que DC ya está armando su evento especial para esa semana extra. Esta vez, vuelve el Universo Tangent, con nuevas historias de Joker, Flash, Green Lantern y Nightwing, más el debut de Power Girl (por Ron Marz), Superman, Batman (por Dan Jurgens), la JLA y Wonder Woman (por Peter David).

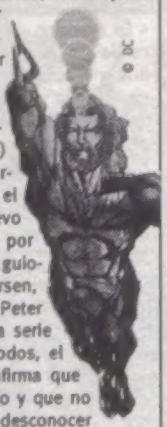
• Antes de fin de año se relanza la revista de los Titans, ahora escrita por Devin Grayson, pero todavía sin dibujante titular. La revista actual dejará de salir durante tres meses, en los que será reemplazada por una miniserie-bisagra (como lo fue JLA: Midsummer's Nightmare), dibujada por Phil Jiménez. Para asegurarse de que el invento funcione, la JLA tendrá bastante protagonismo.

• Tony Harris deja la revista de Starman, pero se queda en DC con otros proyectos. A partir del nº50, lo reemplaza Peter Snejberg.

• El nº46 de Starman rendirá homenaje a su finado coordinador, el célebre Archie Goodwin, fallecido el último 1º de Marzo, a los 60 años. Goodwin fue guionista y coordinador de Creepy y Blazing Combat en la Warren, guionista, coordinador, editor en jefe y capitán de la línea Epic en Marvel, autor de numerosas tiras para los diarios (del Agente Secreto X-9 a Star Wars) y autor del magistral Manhunter de los '70 en la DC, editorial donde trabajaba desde 1989, coordinando títulos como Legends of the Dark Knight, Azrael y Starman. Goodwin ganó todos los premios habidos y por haber y dejó un legado importantísimo en todos los lugares donde trabajó.

• Está confirmado el equipo creativo que sucederá a John Byrne en Wonder Woman: Eric Luke (Ghost) será el guionista, y Yannick Paquette (Warrior Nun Areala) el dibujante. Ambos debutarán en el nº137.

• Kevin Smith, el famoso director de Mallrats, Clerks y Chasing Amy, se mete con todo a escribir comics. Ya hablamos de su relanzamiento de Daredevil, pero ahora DC confirma que el cineasta escribirá también Green Arrow. Entre otras cosas, Smith promete el regreso de Oliver Queen...




• Tras la partida de Peter David de Aquaman, Dan Abnett y Andy Lanning (guionistas de la interesantísima Resurrection Man) escriben una saga que abarca los nºs 47 al 49. En el nº50, hace su debut el nuevo equipo creativo, integrado por el dibujante Eric Battle y el guionista... Erik Larsen! Sí, Larsen, famoso por su pica con Peter David, se hace cargo de la serie de Aquaman. De todos modos, el autor de Savage Dragon afirma que la pelea es cosa del pasado y que no tiene ninguna intención de desconocer todo lo hecho por David en los últimos cinco años, sino más bien de elaborar nuevas y mejores historias a partir de todo lo anterior. Larsen, además, dibujará algunas portadas.

• Peter David, mientras tanto, será el guionista de la serie regular Young Justice, que originalmente iba a escribir Todd Dezago. Como primera medida, el Gordo quiere sumar nuevos miembros al grupo y está pensando en Arrowette, Wonder Girl, Damage y... Red Tornado?!?

• Y por supuesto, David se queda con Supergirl, cuyo nº24 es un crosover con el nº17 de Resurrection Man. Este promete!

• Arnie Jorgensen, quien dibujara el especial de Prometheus, reemplaza a Howard Porter en los nºs 20 y 21 de JLA. Después, vuelve el madera.

• El ascendente José Ladronn dibujará una saga en dos partes para Legends of the DC Universe, en la que reaparecerá Transilvane, el planeta creado por Jack Kirby en la revista de Jimmy Olsen, allá por 1971. Obviamente, el protagonista es Superman.

• Hablando de Superman, a Dan Jurgens ya se le ocurrió una forma de hacer volver a Doomsday y ya questamo, lagamo. La máquina de matar vuelve a enfrentarse al Hombre de Acero y a toda la JLA en tres libritos prestige llamados Superman: Life.

• John Ostrander y Tom Mandrake, los autores que hicieron glorioso al Spectre, vuelven a unir fuerzas en Septiembre, para lanzar la serie mensual del Martian Manhunter. La colección empieza con un nº0 (muy relacionado con el crossover DC One Million) y promete estar en estrecho contacto con la serie mensual de la JLA.

• Atenti los fans de Green Lantern, porque en Power of Shazam! nº41 no aparece uno, sino tres gladiadores esmeralda. Como ya dijimos, el 41 es el último número que dibuja Peter Krause. A partir del 42, Jerry Ordway se hará cargo de los bocetos, con Dick Giordano encargado del arte final. Sin duda, un cambio para mejor.

• Otro cambio para mejor: lo rajaron a Jason Armstrong de la Legion! Sí! Semejante muerto no podía seguir arruinando un título tan copado. No sé quién lo reemplaza, pero peor no puede ser.

.Y también se queda sin dibujante Superman: Man of Steel. Después de siete años, Jon Bogdanove dijo basta y ahora se puso a trabajar en la versión DC del team-up entre Superman y Savage Dragon.

• Tras el éxito de JLA: Year One, Mark Waid y Brian Augustyn prefirieron no insistir para hacer lo mismo con los Teen Titans. El proyecto es ahora una miniserie de seis partes, también ambientada en el pasado, pero protagonizada sólo por Barry Allen y Hal Jordan.

• Se viene Emerald Knights, la saga quincenal de Green Lantern que abarca los nºs 101 al 107. Los número impares los dibuja Jeff Johnson y los pares Paul Pelletier. Entre el 106 y el 107 sale el número Un Millón, que estará dibujado por Bryan Hitch.

• Mark Millar queda como guionista titular de Superman Adventures a partir del nº22, donde empieza una saga contra Brainiac. También es probable que aumente su participación en la JLA, ya que se rumorea que Grant Morrison podría dejar la serie en 1999, cuando se publique la graphic novel que está preparando junto a Frank Quitely. Veremos si esto se confirma...

• Guarda con el anual de este año de Legends of the DC Universe. En sus 80 páginas de van a juntar, entre otros, Steven Grant y Mike Zeck con una historia de Adam Strange y el maestro Dave Gibbons, con una de la Doom Patrol. Vayan reservándolo.

• Steven Grant también se hizo cargo de aquel viejo proyecto de juntar a los héroes místicos en una serie. La cosa se llama Circle of Light, son cuatro números de 48 páginas cada uno y completan el equipo creativo Chris Schenck y George. Todavía no se sabe cuándo sale.

• Con unos tres o cuatro años de retraso, el fabuloso Glenn Fabry terminó una saga de Batman y Judge Dredd titulada Die Laughing. Alan Grant y John Wagner habían pensado esta historia como secuela a la primera, Judgement in Gotham, que fuera dibujada por Simon Bisley.

• Y terminamos con una mala noticia: una de las mejores series de DC de los últimos tiempos, Challengers of the Unknown, llega a su fin en su nº18. Una lástima.

## VERTIGO/ HELIX/ PARADOX

• Jamie Delano (Man-Bat) y John McCrea (Hitman) están trabajando en una miniserie de cuatro partes titulada Big Justice. La edita Vertigo para mitad de año.

• En la ya consagrada colección de los Big Books se vienen el Weird Wild West y el Big Book of Vice. Yahooo!

• Len Wein y Brian Apthorp presentan en Mayo el especial The Dreaming: Trial and Error, protagonizado por Cain y Abel, que también vuelven en Welcome Back to the House of Mystery, una reedición de historietas clásicas de aquella revista donde apareciera por primera vez el inolvidable Swamp Thing.

## IMAGE

• Image sale a robar con un truquito que le dio excelentes réditos a Dark Horse: los comics de las películas de moda. Esto arranca con la adaptación de The Mark of Zorro que están preparando Don McGregor y Ron Wagner pero, si la cosa camina, se puede convertir en serie regular.

• Heartbreaker, un comic de Paul Guinan y Anina Benett históricamente identificado con Dark Horse, llega en Junio a Image, donde en lugar de una serie regular protagonizan un Superdigest anual de muchas páginas, con una historia larga, varias cortas y algunos jueguitos.

• Se confirmó para junio la miniserie de Gen 13/ Monkeyman & O'Brien, a cargo del fabuloso autor de estos últimos, Arthur Adams.

• Todd McFarlane ya se cansó de Spawn y hasta quiere dejar de escribirlo. A partir del nº75 compartirá esta tarea con Brian Holguin, que sorprende todos los meses en Kiss: Psycho Circus, otro título de la línea de Mac.

• Brian Holguin tiene otro proyecto, junto a sus amigos Whilce Portacio y Brian Haberlin. Bajo el nombre de Avalon Studios, se formó una nueva editorial que se lanza al mercado en Agosto, con el nº1 de Stone, de Portacio y Haberlin.

• WildStorm planea editar un libraco de 238 páginas en blanco y negro, recopilando los primeros números de Backlash, DV8, Deathblow, Gen13, Grifter, StormWatch, Union, WetWorks y WildCATs. El libro se llama Archive Genesis: The Nº1 Collection.

• Y a la lista de títulos cancelados por WildStorm, hay que sumar a la excelente StormWatch, cuya segunda serie termina en el nº11. Warren Ellis se venía rompiendo el culo para darle chapa a estos personajes, pero la revista no vende y Jim Lee dijo basta. Ellis, por su parte, asegura que boleteará a todos los protagonistas en el último número.

• Sam Kieth nos sorprendió a todos. En las páginas del correo de The Maxx nº35, el autor anuncia que ese es el último número y da por terminada la serie. De todos modos, promete un nuevo Friends of the Maxx y un nuevo team-up entre The Maxx y Gen13.

• En Mayo, las comiquerías que encarguen muchos ejemplares de Spawn recibirán también una revista de 22 páginas llamada Total Eclipse, donde McFarlane presenta los personajes que le compró a la fenecida editorial. Esto es apenas el puntapié inicial para el ingreso de Airboy, Valkyrie, Black Terror, the Heap e incluso Miracleman (cuya situación legal es un tanto complicada) al Universo Image.

• La línea de comics alternativos en blanco y negro que capitaneaba Jim Valentino cierra en Junio, dejando sin hogar a un montón de

series y artistas que habían traído sus creaciones a Image. Ya se sabe que Replacement God vuelve a Amaze Ink y Oni Press está negociando para llevarse a Tug & Buster. Mientras tanto, se confirmó que los comics de James Hudnall (ESPers, Age of Heroes, etc.) se quedan en Image, al igual que Jinx, de Brian Bendis.

• Top Cow sigue choreando con sus comics pseudo-místicos. Ahora sale Fathom, creado por Michael Turner (ex-Witchblade), cuyo número uno tendrá tres tapas distintas. Y además, Spirits of the Tao, de Billy Tan y D-Tron. Oh! Qué emoción!

## MARVEL

• Parece que se está preparando una nueva edición del siempre atractivo Official Handbook of the Marvel Universe. Todavía no se sabe nada sobre formato, autores, o fecha de salida.

• Man-Thing y Werewolf by Night cerraron, pero vuelven en Julio como parte de la revista Strange Tales. Además de 22 páginas de cada uno de ellos, Strange Tales ofrecerá historias cortas de otros peronajes.

• Finalmente, cerró la rosca entre Marvel y Event. Joe Quesada y Jimmy Palmiotti supervisarán cuatro títulos, a saber: Daredevil (escrito por Kevin Smith, dibujado por Joe y Jimmy), Black Panther (escrito por Christopher Priest y dibujado por Mark Texeira), Punisher (se supone que por Berni Wrightson y con tapas de Joe Jusko) y The Inhumans (a cargo de Paul Jenkins y, probablemente, Jae Lee).

• Después de los numeritos de Chris Claremont, el que toma la posta como guionista de Wolverine es Todd Dezago, que se queda tres o cuatro meses. Para después, se espera la llegada de un guionista estable, un tal... Erik Larsen.

• John Byrne se está cebando a full con su regreso a Marvel y ya planea crear un nuevo título para el año que viene. La idea de Byrne es contar las historias de los X-Men originales durante el período que va entre 1970 (cuando la revista pasa a consistir en reediciones) y 1975, cuando sale el nuevo grupo a partir del Giant-Size nº1. La serie se llamaría X-Men: the Hidden Years, o algo así. Pinta interesante, no?

• Además es casi seguro que Byrne tendrá a su cargo los dibujos de Amazing Spider-Man, uno de los dos títulos del arácnido que quedarán en continuidad después de Octubre. Aparentemente, ambos serán escritos por Howard Mackie.

• ¿Se acuerdan del proyecto de Alan Davis para relanzar a Killraven? Bueno, sigue en pie, pero volvió a postergarse, ya que el dibujante se hará cargo durante seis números de la revista X-Men. Luego tomará la posta Leinil Francis Yu, el dibujante de Wolverine.

• José Ladronn sigue cobrando chapa en Cable y ahora se junta con J.M. Lofficier para una graphic novel del Silver Surfer en onda Moebius. La novela de 64 páginas se titula The Lost Adventure y se sitúa después de la clásica Silver Surfer nº18, de 1970. Se sabe que aparecerán, además, Iron Man, Galactus y el Dr.Strange. Atenti, sobre todo si te cebaste con la versión del Surfer de Moebius.

• Y después de colgar Aquaman, Peter David cuelga Hulk. Lo que oyeron. Después de 11 años, el guionista deja al Gigante Esmeralda, podrido de que Marvel le exigiera permanentemente hacer cada vez más salvaje a su monstruo de cabecera. Su último número será el 467, en el cual también se despide Adam Kubert, que se va a hacer unos numeritos de X-Men, justo antes de los de Alan Davis. Javier Pulido dibujará un par de números de Hulk, hasta que alguien se haga cargo en forma regular, a partir del nº470. Guionista fijo, por ahora no hay, pero hasta el nº470 está confirmado Joe Casey, el que escribe Cable.

• La saga de los Avengers que están preparando Kurt Busiek y Carlos Pacheco ya tiene título: World in Chains. Son doce números y arranca en la segunda mitad de este año. La quiero yaaa!

• Preparen los pañuelos: cerró Maverick! Bwa-ha-ha! Posta, el nº12 es el último de esta serie que jamás tuvo razón de ser.

.Jim Krueger sigue trabajando en su miniserie de Nighthawk, olvidadísimo personaje de los '70, que tuvo una ínfima chapa en la revista Defenders. Pero, guarda, que le dieron un dibujante de lujo: Richard Case, ex-dibujante de Doom Patrol y Spider-Man. Krueger también tiene a su cargo el primer especial de Timeslip, aquella joda que hacían distintos autores en la difunta Marvel Vision. El dibujante es el ascendente Matt Smith y los protagonistas son los Avengers. Pero hay más de este ubicuo Jim Krueger...

• ¿Se acuerdan del ashcan de Earth-X dibujado por Alex Ross que vino de regalo hace un tiempo con la Wizard? Bueno, parece que Marvel dio el okey y Ross y su socio Krueger (upsi) se pusieron a escribir 14 números con aquellos personajes. El dibujante será otra bestia en ascenso, John Paul Leon, y se espera el lanzamiento para fines del '98. Ross, mientras tanto, se puso a dibujar las tapas.

• La serie de John Ostrander revisitando a los héroes del western de la Marvel, sale en dos libritos de 48 páginas. Ya tiene título (Blaze of Glory) y un dibujante que le cae como anillo al dedo: Leo Manco.

• Adam Pollina se va de X-Force, con la idea de crear personajes nuevos para alguna editorial que le permita retener los derechos. Scott Lobdell, mientras tanto, está trabajando en la miniserie Sunfire & Big Hero 6, que empieza en Julio. Dibuja un tal Gus Vázquez.

• Tom Defalco vuelve a la carga, y lanza para el verano yanki varias series ambientadas en el futuro, pero sin conexión con el Universo 2099. Arranca con Spider-Girl (dibujada por Pat Oliffe), un concepto presentado en What If... nº105. J2 presentará las andanzas del hijo del Juggernaut, con dibujos de Ron Lim. Finalmente, A-Next, dibujada por Ron Frenz, es la historia de un grupo de héroes que también apareció en What If... nº105. Qué país generoso...

## OTRAS

• El curro de Hercules y Xena da para todo. Ahora Topps está armando el team-up entre la heroína que interpreta Lucy Lawless y la mismísima Wonder Woman. Guchi!

• Event prepara un prestige de Ash de 48 páginas, escrito por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti y dibujada por Ethan Van Sciver. Ajuuum!

• El humorista e historietista cubano Antonio Prohías, recordado creador de los Spy vs.Spy de la revista Mad, falleció en Miami el 25 de Febrero último, a los 77 años de edad. La carrera de Prohías abarcó casi 60 años de su vida y obtuvo su justo reconocimiento en 1946, cuando se le otorgó el premio Juan Gualberto Gómez, el más importante entre los humoristas gráficos de la isla.

• Oni Press sigue viento en popa, apoyado en gran medida en el éxito de los comics basados en las creaciones del cineasta Kevin Smith. Este se encuentra escribiendo una miniserie de Jay & Silent Bob (que será dibujada por Duncan Fegredo, nada menos) que engancha entre las películas Chasing Amy y la más reciente, Dogma.

• El nº7 de Vampirella marca el inicio de Queen's Gambit, una saguita de dos números con Shi de invitada y tapas de Whilce Portacio.

• Todo mal para Acclaim. La línea de comics de Fabián Nicieza cierra todas sus series regulares y se dedica a otra cosa. Pero, con el éxito que está teniendo el video-game de Turok, es muy probable que continúe. La que no sigue es la gloriosa Quantum & Woody, que cierra en el nº17, con el final de la saga Magnum Force. Priest reveló que ese no era en absoluto el número que él hubiera elegido para terminar, ya que a Magnum Force le seguían dos epílogos titulados The Villain's Apothegm, que no podrán publicarse. Mientras se aclaran los tantos, Priest y Bright están trabajando en dos numeritos de Wonder Woman.

• Y todo mal también para Awesome. A la editorial de Rob Liefeld, Jeph Loeb & co. se les rajó un inversor de los que ponían mucha torta y tuvieron que cerrar todos los títulos, excepto Re-Gex (de Liefeld, ahora entintado por Batt, el de Top Cow), Coven (el de Loeb) y Menace (el de Jada Pinkett, la esposa de Will Smith). Liefeld afirma que está atrás de nuevos inversores que le permitan reactivar, entre otros, Supreme, Youngblood y Fighting American.

• The Spider, recordado personaje de los pulps que volvió a principios de los '90 de la mano de Tim Truman y Quique Alcatena, regresa una vez más, ahora como estrella de Titanic Tales, una antología de 192 páginas que prepara Mark Weathley, donde también reaparecerá Radical Dreamer (otro personaje de Weathley), junto a nuevas creaciones de Al Williamson, Marc Hempel y otros.

• Fantagraphics lanza en Mayo el nº1 de Evil Eye, la primera serie regular de un dibujante alternativo demente y genial, Richard Sala. Guarda, que esta puede ser la próxima Eightball...

# AGENDA ARGENTA

## CABALLERO, TARDE PERO SEGURO

El Caballero por Lalia

Como habrán notado, el nº5 de Caballero Rojo, que habíamos prometido para fines de Marzo, todavía no salió. Distintas complicaciones y mucho trabajo en la nueva película de Dibu empantanaron el cronograma de trabajo de Marianito Navarro y la historieta (que encima es larga, porque se trata de un número doble) se atrasó. Para no bajarle la calidad al producto final, preferimos postergarlo y no sacarlo con fritas, así que lo que tendría que haber salido en Marzo, saldrá seguramente en Mayo. Créanme que vale la pena esperarlo y, una vez más, perdón por la demora. (A.A.)

## VUELVE UN CLASICO

Como ya es costumbre, Quique Alcatena retoma su consagrado Taller de Historieta en la planta alta del Club del Comic. En el habitual horario de los miércoles a las 19 hs., las clases comienzan esta vez el día 6 de Mayo. Si querés inscribirte o pedir más información, podés llamar al 812-3000 o darte una vuelta por Av.Santa Fé 1931.(Mr.M.)

## EL UNDER SE MUESTRA TODO

Al cierre de esta edición, todavía no estaban confirmados ni la fecha ni el lugar de la nueva edición del Historietazo, pero sabemos que se hace, así que estén atentos.
Lo que sí tiene fecha y lugar es Historieta Bajo Tierra una convención centrada en el under, donde además de vender fanzines, se exhibirán originales, se presentarán charlas y talleres a cargo de artistas profesionales (Horacio Lalia y Quique Alcatena están entre los ya confirmados y hasta tocarán bandas de rock, integradas por dibujantes y guionistas subte. Todo esto será el Sábado 6 de Junio de 16 a 24 y el Domingo 7 de 14 a 22, en la sede de CTA (Central de Trabajadores Argentinos), en Av.Independencia 766. Como no puede ser de otra manera, allí estaremos, apoyando esta nueva e interesantísima propuesta.(A.A.)

© Angel Mosquito

## ROL, WARHAMMER Y FAMILIA

Ya empezaron las jornadas de Warhammer en el Club del Comic de Av. Santa Fé 1931. A partir del 18 de Abril, los cebados del war game más famoso tienen su espacio en la planta alta, los sábados desde las 14 y los lunes y jueves desde las 16. Hasta ahora están jugando batallas, pero pronto vendrán los torneos, así que andá alistando la tropa.
¿Querés card games? También hay. En el Club del Comic tenés Arena, el club de Magic de Douglas Maioli, los domingos, martes y viernes. Y si te copás con El Señor de los Anillos, se viene un Torneo Clasificatorio para el Mundial, el 9 de Mayo en Defensa 333. Para más información, podés llamar al 902-3653.
Y si preferís una buena partida de Juegos de Rol (un Tierra Media, una Llamada de Cthulhu, o lo que se te ocurra), mandate el 30 de Mayo a partir de las 13 hs. al bar Gandalf, que queda en Guise 1924, a participar de una jornada de Rol a todo trapo. Ahí estaremos. (Mr.M.)

## PRIMICIA TOTAL: FANTABAIRES '98

Ya sabemos las fechas y el lugar del próximo Fantabaires y queremos difundirlas lo antes posible, sobre todo para los amigos del Interior, que preparan su viaje (y juntan sus manguitos) con varios meses de anticipación. Atenti, entonces: Este año Fantabaires se hace en el Centro Municipal de Exposiciones de Figueroa Alcorta (donde se realiza habitualmente la Feria del Libro), entre el 22 y el 25 de Octubre.
A partir del próximo número, en este espacio, vamos a ir dando más información acerca de las actividades, los artistas invitados, los horarios y todo lo que te interesa saber sobre la convención. Si ya estás cebado, te vamos a cebar mucho más! (A.A.)

# AGENDA ARGENTA

## ANIME EN EL ROJAS

Siguiendo con su ciclo de proyecciones de clásicos de la animación japonesa en pantalla gigante, el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas presentará durante tres jueves de Mayo (el 14, el 21 y el 28) los seis episodios que componen la impactante Macross II, a razón de dos capítulos por función. Las funciones comienzan a las 21 hs., la entrada vale tres pesos y el Rojas queda en Av.Corrientes 2038. No te lo pierdas! (Mr.M.)

© Tatsunoko

## ROSARINOS EN RECOLETA

Dos talentosos dibujantes rosarinos, Max Cachimba y Michelle Siquot, expondrán sus trabajos en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta, Junín 1930. La muestra arranca el 6 de Mayo y se queda hasta el 31 de ese mes, como para que todo el mundo tenga oportunidad de pasar y conocer más de cerca la obra de un autor con casi 15 años de trayectoria (Fierro, El Tajo, Los Inrrockuptibles, Oxido) y la de una nueva pero prometedora artista, cuyos trabajos aparecen en Dolor de Ojo y el Lápiz Japonés. Vale la pena. (Mr.M.)

© Max Cachimba

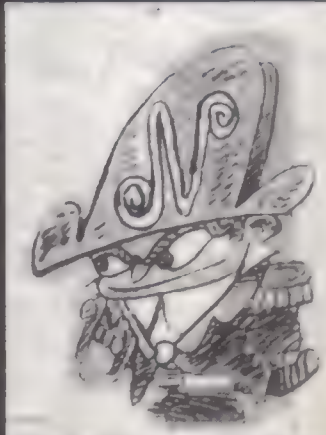
## COMIQUEANDO EN INTERNET

Ey! Ya tenemos nuestra página en Internet! Para cuando salga esto, seguramente va a estar a medio armar (no se imaginan el despelote que es hacer una página web!), pero estamos trabajando para tener un nuevo espacio de encuentro, no sólo con los habituales lectores de Comiqueando, sino con todos los comiqueros de habla hispana del planeta. De a poco, la página se va a ir poniendo muy, pero muy pulenta. Si quieren pasar a verla, pueden hacerlo marcando esta direción: www.geocities/Area51/Labyrinth/4033. Sí, ya sé que es inifinita y estamos tratando de conseguir una más corta. Por ahora, es lo que hay... (A.A.)

www.geocities/Area51/Labyrinth/4033

## EL LEON RUGIO EN CUBA

Fernando León González (nuestro dibujante de El Salón de la Justicia...) y su revista Aspid fueron invitados al Quinto Encuentro Internacional de Historietistas de La Habana, entre el 23 y el 28 de Febrero últimos. Y el cordobés no sólo nos representó como los dioses, sino que además ofreció una charla sobre Historieta Argentina, expuso sus trabajos de Aspid y -ya que estaba- se ganó una Mención Especial en el Concurso La Palma Real. El evento contó con la participación de artistas y críticos de México, Brasil, España, Colombia y Venezuela y no faltó el homenaje al maestro Juan Padrón, figura fundamental del comic y el dibujo animado cubano. Felicitaciones a Fernando y a todo el staff de Aspid, por haber sabido trascender nuestras fronteras a fuerza de talento y calidad. (A.A.)



# FANZINES

por Andres Accorsi y Hernán Botticelli

**SANGRE PLATENSE**

Desde La Plata nos llega el nº1 de Sangre, Sudor y Lágrimas, un fanzine realizado por Pedro Karakachoff y Federico Reggiani. En sus 24 páginas se dan cita historietas breves, a cargo de Tom Off, Zoilo Miguens y Satanás, este último autor del mejor comic de este nº1. Para conseguirlo, mandá dos manguitos a Calle 43 Nº1032,
La Plata, CP 1900. (A.A.)

**COMICS INOXIDABLES**

Desde Necochea nos llegó el nº3 de Acero Comics, lleno de acción, tiros, líos y cochagolda. Se compone de tres historietas: Bastardo (Vucerich y Tiago), un muerto vivo que combate a poderosos villanos; El Cristo (Carbajal y De la Canal), un asesino despiadado envuelto en extraños encargos; y por último Superchango (Satarza) un héroe enigmático y delirante. Estos fuerte, dibujos de calidad y notas bien hechas redondean esta propuesta con "chapa" de Acero que se consigue a dos pesos en las comiquerías. (H.B.)

**UN CUMPLEAÑOS MUY FELIZ**

...lo 5 que es, lejos, el mejor de su historia. Espectacular la joda a los avisos del Dr.Miroli, la historieta de Condorito y La de los viejos. Son 36 páginas llenas de delirio y mala leche, para no parar de cagarse de risa, a sólo un peso en tu comiquería amiga. Un verdadero lujo. Y que ... (A.A.)

**VEN A MI CASA SUBURBANA**

Impresionante el nº2 de Morón Suburbio. Si alguien suponía que el nº1 era una joya irrepetible, estaba errado en un 50%. Angel Mosquito repitió la hazaña con un segundo número a la altura (o tal vez por encima) de lo que esperábamos los que nos cebamos con su debut. Morón Suburbio sigue dando cátedra en materia de dibujo, climas, diálogos y situaciones donde la violencia se mezcla con el absurdo y lo que parece épico termina siendo patético. En una palabra: Brillante. (A.A.)

**UN LUJO PARA EL OJO**

Salió el nº1 de Dolor de Ojo, un cocktail potente y original repleto de humor, delirio y calidad artística. Los autores (Max Cachimba, Edu Molina, Lucas Nine, Mosquil, etc.) profundizan en sus propios estilos y se descuel... Gan con histo... ñetas extrañas y atractivas. La edición con ta... pa dura (un chicher es el corolario per... fecto de un buen libro de ... arte. Buscalo en las comiquerías, o pone... en contacto directo vía e-mail, escribiendo a Nahón@bigfoot.com.ar. (H.B.)

**Y TAMBIEN SALIERON:**

**•DoppleCharasca nº5**. El fanzine de in... formation rosarino presenta notas sobre DV8, The Darkness, Starman, Bárbara y la Legión, la segunda parte del reportaje a Eduardo Risso y una historieta muy interesante llamada Un Paso Atrás. Vale la pena y el precio que te cobran.

**•En el Extremo de la Realidad nº11**: El club de fans de X Files no se detiene y sigue sacando un fanzine de gran calidad. En este número más sobre Millennium, la quinta temporada de X Files, invasiones extraterrestres, chismes, cuentos y una muy buena nota sobre el card game de Mulder y Scully.

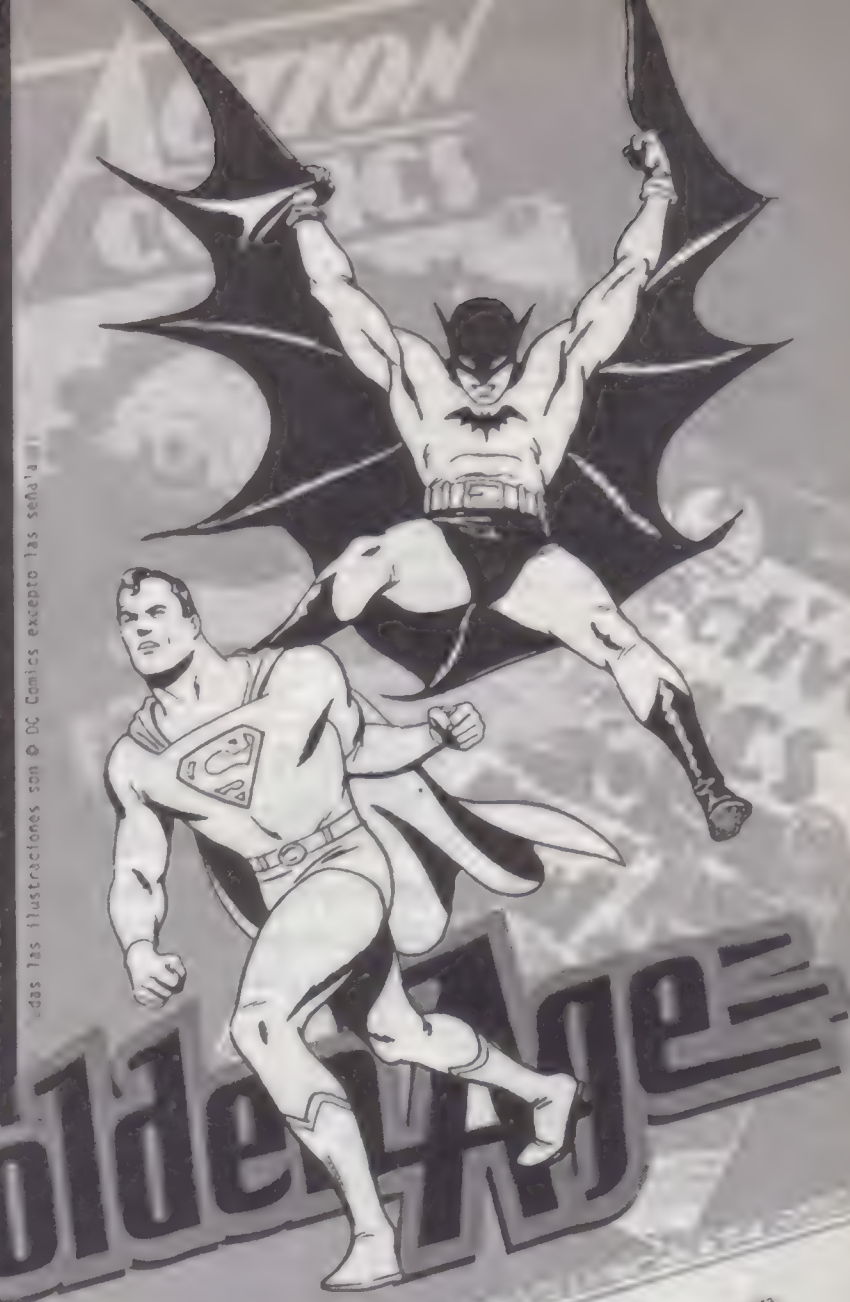
**•The Next nº8**. Gabriel Peralta sigue haciendo crecer la saga de este grupo de chicos con poderes y concentra este número en el desarrollo de las personalidades de los protagonistas. Buena idea para los fans en formación. Hay un nuevo club de fans en formación, dedicado a la magistral serie Married with Children y, como primera actividad, los socios salieron a repartir este boletín gratuito, lleno de data sobre la serie de Al Bundy & Asociados, mucho humor y fotos de la espectacular Christina "Kelly" Applegate

**UN PACTO CON EL COMIC**

En los pagos de Pergamino se gestó Gob Mefisto, una entusiasta propuesta de Romeo Falcioni y Gabriel (The Next) Peralta. El fanzine incluye desde jodas a compañeros de secundario hasta una historia apocalíptica, pasando por una breve aventura/homenaje a The Crow realizada por Falcioni. Pueden conseguirla gratarola llamando al (0477) 27431 o pactando con el Diablo. (H.B.)

¿Sabías que cada saga de Martin Hel se compone de tres capítulos de 12 páginas cada uno?

**ENTRE LA PRIMERA APARICION DE SUPERMAN EN 1938 Y LA ULTIMA APARICION DE LA JUSTICE SOCIETY EN LA REVISTA ALL-STAR COMICS EN 1948, SE IMPUSO DE MODO MASIVO UNA NUEVA FORMA DE PRODUCIR Y COMERCIALIZAR HISTORIETAS: EL COMIC-BOOK. PERO TAMBIEN UN GENERO QUE AUN HOY DOMINA LA ESCENA DEL COMIC NORTEAMERICANO: LOS SUPERHEROES. ESTOS ONCE AÑOS FUERON LA GENESIS DE MUCHISIMOS PERSONAJES, AUTORES, TENDENCIAS E INCLUSO CLICHES QUE PERDURAN HASTA NUESTROS DIAS. RETROCEDAMOS JUNTOS SEIS DECADAS PARA VISITAR LA MITICA**




...das las ilustraciones son © DC Comics excepto las señ...

# The Golden Age

## LOS PADRES FUNDADORES

Todo empezó en 1933, plena época de la Gran Depresión, cuando un tipo con un enorme olfato para los negocios, el empresario Maxwell Gaines (1896-1947), se dispuso a tirar un puñado de dólares que se le habían acumulado en su estudio. Antes de tirarlos los hojeó, y se sorbió leyendo las tiras cómicas y de aventuras de un modo que jamás había imaginado antes: descubrió que las tiras se disfrutaban mucho más leyendo muchas de corrido (en vez de una por día, tal como aparecían en los diarios) y las recortó para luego pegar varias tiras en una misma serie en distintos cuadernos.

Gaines teorizó que podría haber un mercado para este tipo de recopilaciones y le vendió la idea a varias marcas y empresas, que se pusieron a reeditar tiras de los diarios en pequeños cuadernos de cine. En 1933, Gaines mandó a imprimir una revista que recopilaba varias tiras y entradas de cine. En 1933, Gaines mandó a imprimir una revista que recopilaba varias tiras y la sacó a la venta en los kioscos, a 10 centavos el ejemplar. Famous Funnies fue un éxito espectacular y Gaines siguió amasando fortunas con sus reediciones. Enseguida volvemos con él.

Entra en escena el Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson (1890-1968), un militar retirado, de brillante desempeño pero medio tocado en el bocho, luego convertido en exitoso autor de folletines y pulps. Cuando el Mayor ve las Famous Funnies, decide formar una editorial para producir material nuevo en el formato inventado por Gaines. Para eso funda en 1936 la National Allied Publishing y lanza el nº1 de New Fun Comics, el primer comic book con material integramente original. Al tener personajes desconocidos, New Fun vendió bien, pero Wheeler-Nicholson no se hizo rico. Lanzó un segundo título, New Comics, y pronto terminó pidiéndole un préstamo a un impresentero, Harry Donenfeld, a quien le vendió su empresa en 1937. Donenfeld y su socio, Jack Liebowitz, rebautizaron y lanzaron dos éxitos fundadical Publications y lanzaron a la editorial National. Pero mentales: Detective Comics (1937) y Action Comics (1938). En pocos meses, la incipiente editorial se convirtió en un imperio, que reinaría indiscutido durante tres décadas.

Pero volvamos con Max Gaines y con un compañero suyo, Sheldon Mayer, quien tenía una carpeta llena de trabajos rechazados por un sindicato que distribuía tiras a los diarios. Mayer y Gaines, al tanto de que Donenfeld y Leibowitz buscaban nuevas series para Action Comics, les mostraron una de las tiras rechazadas. Se...perman.

de Jerry Siegel y Joe Shuster. Una vez que el éxito de Superman sacude a los EEUU, Gaines se decide a fundar su propia editorial, All-American Comics, y negocia un acuerdo por el cual la National le distribuirla sus publicaciones. Con Sheldon Mayer coordinando todo y creando personajes a lo bestia, salen las revistas All American (donde debuta Green Lantern en 1940 y Wonder Woman en 1941), Sensation Comics, y la más exitosa de las tres, Flash Comics, hogar de Jay Garrick y el primer Hawkman, entre otros. En 1944, Gaines le vende su editorial a Leibowitz (que la anexa a la creciente DC/National) y funda una nueva empresa, Educational Comics. Pero muere tres años después, y su hijo William transforma la editorial en Entertaining Comics, más conocida como EC

Hay cientos de anécdotas y fábulas acerca de esta prehistoria del comic-book y muchas de ellas giran en torno a la habilidad comercial de Gaines, los delirios fascistas del Mayor Wheeler-Nicholson y la total falta de escrúpulos de Donenfeld y Leibowitz, los tipos que compraron a Superman y Batman por chaucha y palito y gobernaron

literalmente- la industria del comic-book hasta la década del '70. Pero sigamos avanzando.

## LA GUERRA, UN NEGOCIO

El año 1941 es fundamental para esta historia. La National Periodical Publications (apodada "DC", por ser las iniciales de su primer gran éxito, Detective Comics) levantaba fortunas con Superman (que aparecía en Action Comics y en su propia revista) y Batman (en Detective Comics y su propio comic-book), mientras a Gaines y sus All-American Comics les iba cada vez mejor gracias al carisma de Flash, Green Lantern y Wonder Woman, entre muchos otros. No había forma de ocultarlo: los comic-books de superhéroes eran un éxito asegurado y cualquiera que quisiera editarlos se vería rápidamente convertido en millonario. Así surgieron muchísimas editoriales nuevas (Dell, Fawcett, Quality, Timely, Fox, etc.) y centenas de personajes, casi todos ellos basados -en mayor o en menor medida- en Superman y Batman.

Si a este verdadero boom editorial le faltaba un empujoncito que lo convirtiera en un furor, este llegó como una embestida de rinocerontes el día en que -luego de los sucesos de Pearl Harbor- el presidente Frankin D. Roosevelt decide sumar a los EEUU a la Segunda Guerra Mundial. Los superhéroes se tiñen de un fervor patriótico casi repulsivo y los villanos (hasta ahora chorros comunes, científicos locos o brujos de civilizaciones perdidas) dejan su lugar al enemigo por antonomasia: Hitler. Este enrolamiento masivo de los personajes de ficción en la contienda bélica, hace subir las ventas aún más y convierte a los comic-books en la lectura obligada para los soldados americanos apostados en cualquier rincón del planeta. Cuantos más nazis o japoneses golpee un superhéroe en su portada, más ejemplares se venden

Claro que, como no podía ser de otra manera, todo esto tuvo su costo. En primer lugar, la guerra movilizó a miles y miles de jóvenes hacia el campo de batalla (en este caso, Europa) y entre los pibes que se fueron para no volver se cuentan muchísimos dibujantes y guionistas que estaban haciendo carrera en la pujante industria del comic book. Los editores respondieron reemplazándolos por otros más jóvenes y menos experimentados, con lo cual la calidad de estas publicaciones (que, digámoslo de una vez, nunca fue gran cosa) no hizo más que deteriorarse. Llegó un momento en que, cualquier pibe capaz de sostener un lápiz doce o catorce horas al día, podía hacer carrera en alguna de las editoriales que se habían sumado al boom. Talento, ¿para qué? Si para tener éxito alcanzaba con mostrar a un chabón musculoso, vestido con los colores de la bandera yanki y surtiendo a Hitler, no había necesidad de brindarle al público mucho más.

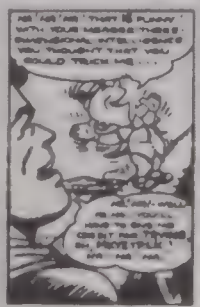
## RETIRADA!

¿Puede una industria

## SUPERMAN EL CIELO ES EL LIMITE

La leyenda ya es ampliamente conocida. Jerry Siegel, el nerd con aspiraciones de historietista que vivía en Cleveland, tuvo una idea genial a la tierna edad de 19 años, allá por 1933. Corrió no sé cuántas cuadras hasta la casa de su amigo Joe Shuster (otro aspirante a historietista, pero más enfilado hacia el dibujo) y le mostró su fabuloso concepto: un tipo con mucha fuerza. Shuster tuvo un rapto de inspiración y enseguida dibujó al forzudo con un traje ajustadito y una capa, alto, buen mozo y un poco cabezón, porque todavía tenía muy poca idea de cómo dibujar la anatomía humana.

El único giro interesante que presentaba esta creación era su origen: el forzudo venía de otro planeta (en el que, oh, sorpresa!, la gente es idéntica a los terrestres) y se hacía pasar por humano, ocultando su verdadera identidad y sus fabulosos poderes. Pero evidentemente esto no alcanzó para cebar a ningún sindicato (las empresas que les vendían las tiras a los diarios) y Superman yiró por los escritorios de todos los jefes de arte, rebotando una y otra vez, durante cinco largos años.



En el interín, Maxwell Gaines y el Mayor Wheeler-Nicholson inventaron el comic-book, y fue el segundo quien, en 1936 publicó en el nº6 de New Fun la primera historieta del detective místico llamado Dr.Occult, otra creación de los chicos de Cleveland. En 1937, cuando Harry Donenfeld se queda con la editorial del Mayor y prepara el lanzamiento de Detective Comics, Jerry y Joe le logran vender otro personaje, esta vez un investigador sin poderes (alevosamente choreado de Dick Tracy) llamado Slam Bradley. Superman, mientras tanto, aterrizaba en el escritorio de Sheldon Mayer, jefe de arte del McClure Syndicate, donde también trabajaba Max Gaines. Cuando Donenfeld le encargó a su asistente Vincent Sullivan que juntara material nuevo para lanzar la revista Action Comics, Mayer le mostró la del forzudo con capa. Sullivan se copó y los chicos (ya no tan chicos) de Cleveland vieron a su creación en la portada del nº1 de Action, en la primavera yanki de 1938. El éxito fue abrumador y, mejor todavía, inmediato. Para 1939, Superman debutaba en su propia revista y se apoderaba de todas las portadas de Action, desplazando a Zatara, Congo Bill y el resto de los personajes de la antología. En 1941, el Hombre de Acero coprotagoniza con Batman y Robin la historia central del especial de 96 páginas llamado World's Best Comics y las ventas son tan buenas, que la revista cobra periodicidad regular y un nuevo título -World's Finest Comics- desde su nº2 y hasta 1985.

Pero aclaremos de una vez que, exceptuando su carácter de novedad, las primeras historias de Superman no presentan mayor atractivo.

multimillonaria sostenerse con una sóla idea? ¿Se pueden vender centenares de títulos imposibles de distinguir los unos de los otros, excepto por los nombres de los personajes? ¿Alcanza con clonar hasta el infinito a Superman y Batman para formar un panteón heroico que banque a una editorial? ¿Se pueden producir centenares de miles de páginas al mes basadas en un único conflicto contra un único villano? La respuesta es sí, pero por un tiempo. En 1945, cuando las bombas atómicas que devastaron Hiroshima y Nagasaki pusieron un cruento punto final a la guerra, el conflicto se terminó. Y casi de un día para el otro, el globo se pinchó. Con la amenaza del Eje ya rendida, no tenía mucho sentido seguir leyendo innumerables aventuras de innumerables paladines enmascarados infligiendo innumerables derrotas a un villano que ya no le daba miedo a nadie.

Casados con la guerra como principal argumento de ventas, la paz trajo la extinción para casi todos los superhéroes. Muchas editoriales se fundieron, otras reconvirtieron sus títulos para dar cabida a otro tipo de héroes (cowboys, beisbolistas, astronautas, animalitos y hasta galanes de cine) y para 1949 hasta los personajes más queridos como Flash y Green Lantern, decían adios. Quedaban en pie apenas un puñado de títulos, todos ellos de la DC/National: Superman, Batman, Wonder Woman, Action, Detective, World's Finest (con el Hombre de Acero y el Detective Nocturno juntos) y Adventure Comics, con Superboy, Aquaman, Green Arrow y algún otro.

La única competencia seria que tenía DC era el popularísimo Captain Marvel, estrella de la línea Fawcett, cuyas similitudes con Superman lo hicieron víctima de un juicio feroz por parte de los editores de este último. Captain Marvel sobrevivió a la depresión de la posguerra, pero no al fallo adverso del tribunal, que obligó a Fawcett a suspender la publicación de la serie en 1954.

## LA VIGENCIA DE LOS GOLDEN BOYS

Felizmente, a la Golden Age le sucedió (tras un paréntesis de alrededor de 10 años) la Silver Age y esta nueva primavera para el género de los superhéroes permitió que nuevos y consagrados artistas aportaran nuevas versiones de los héroes clásicos e incluso el regreso de varios de ellos. Tanto DC como Marvel (sucesora desde los '60 de la Timely/Atlas) recurrieron una y mil veces al revival de estos viejos personajes, a veces en historias ambientadas en los '40 (Invaders, All-Star Squadron, etc.) y otras en versiones aggiomadas, con pocos puntos en común con los originales (Plastic Man, los Blackhawks y el Shadow de los '80, etc.)

Por supuesto también se los manoseó, se los convirtió en el nudo central de uno y mil kilombos de continuidad, e incluso se los masacró sin miramientos. Sin embargo, hoy los personajes de los '40 conservan una extraña vigencia, que se demuestra en series como Sandman Mystery Theatre, Power of Shazam!, la nueva serie del Spirit, el rol fundamental de Jay Garrick y Alan Scott en las revistas de Flash y Green Lantern, la reciente incorporación de Plastic Man a la JLA, el inminente Captain America: Sentinel of Liberty y, por supuesto, ese constante homenaje a la Golden Age que es el glorioso Starman de James Robinson.

Superman. Batman. Wonder Woman. Captain America. Captain Marvel. Plastic Man. Flash. Contra todos los pronósticos, alcanzaron apenas cinco años (1938-1943) para crear de la nada una nueva industria multimillonaria y para dotar a la cultura popular norteamericana de un nuevo panteón de íconos que hoy se consumen en todo el mundo. Ese tipo de milagros sólo era posible en la Golden Age.

Con sus fantásticos poderes y todo, el kryptoniano peleaba con ladronzuelos, matoncitos y punguistas que no tenían ninguna posibilidad de hacerle el aguante. Recién con la aparición de Ultra-Humanite (1939) y Luthor (1940), la serie empieza a explorar la posibilidad de villanos recurrentes, si bien ninguno se acerca remotamente a los niveles de poder de Superman. Tal vez el primero en tener alguna chance haya sido Mr.Mxyztplk (1944), pero bueno, estamos hablando de Mr.Mxyztplk...

Otro elemento no muy novedoso y no muy bien trabajado era el de la doble identidad. Este truquito que ya se venía haciendo desde principios de los '30 con The Phantom, luego con decenas de justicieros de los pulps y, ya dentro de la historia de la DC, con el Crimson Avenger (1937), fue en los comics de Superman la excusa para mil y un "guiones" a cual más absurdo y pueril, casi todos basados en los intentos de la insoportable Lois Lane por descubrir la identidad del paladín de Metropolis.

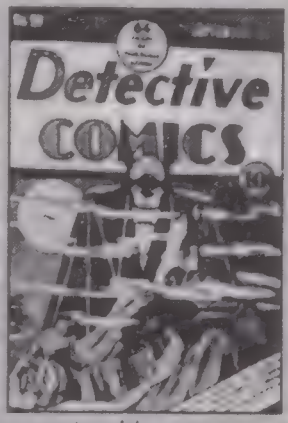
Tal vez lo más interesante de esta época haya sido ver a Superman peleando en la Segunda Guerra Mundial contra Hitler y sus aliados del Eje. En los comic-books regulares del Hombre de Acero, este destruía tanques, aviones y misiles de los nazis de a docenas, sin que a nadie se le moviera un pelo. Pero en Febrero de 1940, cuando EEUU todavía no había entrado en la contienda, la revista de actualidad Look publicó una nota sobre el éxito de Superman y la acompañó con una historieta de dos páginas, especialmente realizada por Siegel y Shuster. Aquí, Superman destruía una muralla que los nazis habían armado cerca de la frontera con Francia y, luego de prepotearlo, cazaba a Hitler de la nuca y se lo llevaba (junto con Stalin, que en esa época todavía no era aliado de los "buenos", sino socio del führer en Polonia) a Ginebra, ante el tribunal de la Liga de las Naciones. Al parecer, Hitler se enojó muchísimo, el propio Goebbels se refirió con indignación a Superman y su autor ("ese judío circuncisado tanto física como espiritualmente", decía) en un discurso ante el Reichstag y el diario nazi Das Schwarz Korps también se hizo eco, en Abril del mismo año. Los giles que se llenan la boca diciendo que Superman es facho, harían bien en leer aquel diario y ver lo que los verdaderos fachos decían de Superman. Lo más leve fue "fantasías degeneradas de demócratas liberales"...

En cuanto al dibujo de estos primeros tiempos, Joe Shuster fue evolucionando muy de a poco y recién para 1945 deja de ser un clon mediocre de Roy Crane para tener algún tipo de peso propio. Agobiado por las decenas de páginas que la DC le exigía cada mes, su siguiente gran "creación" fue... Superboy, en 1949. Jerry Siegel, en cambio, se la bancó un poco mejor. Tuvo tiempo de crear al Spectre en 1940 y a Star Spangled Kid y Stripesy en 1941, por citar sólo un par. Con los derechos de su creación en manos de la DC, Siegel y Shuster tuvieron que seguir trabajando (dentro y fuera del ámbito del comic) hasta entrados los años '70 para poder parar la olla. Para 1978, cuando se estrenó la primera peli de Superman con Christopher Reeve, los nuevos dueños de la empresa se apiadaron de estos dos viejitos y les dieron una pensión de por vida, que no compensaba ni un millonésimo de las ganancias generadas por el forzudo alienígena del trajecito ajustado.

Al final, Shuster murió en 1992 (justo antes de la mega-taquillera Muerte de Superman) y Siegel en 1996, con 81 años y mucha bronca. Mientras tanto, la industria que estos dos amigos de Cleveland ayudaron a crear, se divierte mutilando, matando, mutando y regurgitando a aquel viejo superhéroe que -hoy como ayer- simboliza la verdad, la justicia, el sueño americano y las historietas mediocres hechas por kilo para satisfacer los delirios de poder de los nenes anteojudos y flaquitos que no se pueden levantar ni a la mañana.

# BATMAN EL OTRO PIONERO

La revista Detective Comics albergó desde sus inicios a héroes y villanos muy cercanos a la estética del pulp. Así surgió en estas páginas el Crimson Avenger, de 1938, fielmente enrolado entre los justicieros enmascarados de los folletines baratos. Pero, tras el éxito de Superman, la DC quería más héroes de capa, capucha y doble identidad. Esto llegó a oídos de Bob Kane, un joven de 22 años que ya había trabajado para el célebre estudio Eisner/ Iger en varias historietas cómicas y de aventuras. Kane se entrevistó con Vince Sullivan un viernes y prometió volver con ideas el próximo lunes. Durante el fin de semana, Kane bocetó a Batman y le mostró sus ideas y sus dibujos a su amigo Bill Finger, quien retocó el traje y aportó varios elementos al origen y a la primera aventura del personaje.




Esta vería la luz muy pronto, ya que a Sullivan le encantó la idea y Batman debutó en Detective Comics nº27, en Mayo de 1939. Una vez más, el éxito fue inmediato y en la primavera de 1940 Batman se convertía en protagonista de su propia serie trimestral. Para mantener al personaje fresco, hacían falta más artistas y así llegaron el talentosísimo Jerry Robinson (ver reportaje en el nº anterior) y el célebre guionista Gardner Fox, a los que luego se fueron sumando otros ayudantes. Y por supuesto, nuevos personajes: Robin debutó en Detective nº38, el Joker y Catwoman en Batman nº1 y poco después Clayface, el Scarecrow y el Penguin. En el '42 apareció Two-Face, en el '43 el Cavalier y los mellizos Tweedledee y Tweedledum, el Riddler y el Mad Hatter debutaron en el '48 y, cuando ya quedaban pocos superhéroes en pie, llegaron Deadshot (1950) y Killer Moth (1951).

Pero para este entonces, la creación de Bob Kane ya estaba muy lejos de la propuesta original. Lo que empezó como un justiciero violento y despiadado (incluso con armas de fuego), casi tan pegado al molde de los pulps como el Crimson Avenger, fue mutando durante toda la Golden Age hacia un personaje mucho más tranquilo y bonachón, preocupado por la seguridad de su joven compañerito y apoyado por una plétora de bati-artefactos que se pone en marcha cuando Gardner Fox inventa el bati-boomerang y el bati-cóptero. Batman va dejando los ambientes nocturnos de los primeros episodios y, de a poco, se estandariza como un justiciero más, avalado incluso por la cana de Gotham. Como testimonio de sus raíces más oscuras (y de la admiración que Bob Kane sentía por Chester Gould, el autor de Dick Tracy) quedaron apenas los rostros desfigurados y las conductas sociópatas de un puñado de malhechores que -para qué negarlo- constituyen aún hoy uno de los principales atractivos de la serie.

1948 es un año pésimo para la industria del comic, pero importante para esta transición de Batman. En este año se modifica el origen del personaje para que la madre de Bruce Wayne no muriera baleada por el asaltante, sino de un paro cardíaco motivado por la visión (en palco preferencial) de la muerte de su marido. También en 1948 se incorpora a la serie Vicky Vale, la periodista que anda noviando con Bruce, a quien Bob Kane creó en base a una vecina suya, la poco conocida actriz Norma Jean, que tiempo después triunfaría con otro nombre... Marilyn Monroe. Pero un error del colorista hace que Vicky salga pelirroja en vez de rubia. Finalmente, también en 1948 aparecen por primera vez la bati-cueva y el bati-móvil

En cuanto al estilo de Bob Kane, era una especie de mezcla entre Chester Gould y Milton Caniff y de entrada sorprendía, básicamente por el buen manejo de la acción y una forma dinámica y atractiva de meter los negros. Pero analizadas en detalle, las primeras historias de Batman carecen casi por completo de fondos, dejan entrever de a ratos algunos rasgos más propios del comic humorístico que de una aventura supuestamente dark y, por supuesto, horrorizan con algunos errores de anatomía que hoy no se ven ni en los fanzines más chotos. De todos modos, Kane siguió activo hasta los primeros años '60 y permitió que su estilo evolucionara hacia una versión más chata y menos espectacular de Carmine Infantino, el primer artista que cambió de cuajo el look del murciélago.

El Batman de los '40 también tuvo un paso por las tiras para los diarios (1943-1946), algunas apariciones en All-Star Comics como miembro honorario de la Justice Society of America y, por supuesto, el protagonismo compartido con Superman en la revista World's Finest. Pero lo más destacable es, sin duda, la primera época de la revista Batman, en la que trabajaban juntos Bill Finger y Jerry Robinson, artífices de muchas de las mejores historietas de toda la Golden Age, cuando no existían ni Azrael, ni Bane, ni ninguna de las Knight-Bóñigas que hicieron ilegibles durante mucho tiempo las aventuras del Detective Nocturno

# WONDER WOMAN
## CON FALDAS Y A LO LOCO

Todos aquellos comiqueros de larga data que aún hoy reivindican como joyas del comic a las historietas "por kilo" de la Golden Age, señalan como fundamental esa sensación de que todo el tiempo pasaban cosas espectaculares, impresionantes, casi demenciales. Y más aún, que en lugar de elucubrar complejas teorías que le dieran a sus argumentos alguna pretensión de realismo, los guionistas se dejaban llevar por lo fantástico y lo imposible con una libertad y una energía que resultaba irresistible para el lector.

Esa sensación bizarra de sumergirse en una fantasía descontrolada atrás de otra era cosa de todos los días para los lectores de Wonder Woman. La princesa de las Amazonas fue creada en 1941 por el psicólogo William Moulton Marston (el hombre que perfeccionó el detector de mentiras que aún hoy se usa en todo el mundo), bajo el pseudónimo de Charles Moulton. Por supuesto, la idea de una "Superman con pollera" despertó la desconfianza de los editores de la National, pero finalmente le dieron la oportunidad. Wonder Woman debutó en All-Star Comics nº8 (Diciembre del '41) y anduvo tan bien que la eligieron como personaje central para un nuevo título, Sensation Comics (Enero del '42), y apenas medio año después, llegaba al nº1 de su propio comic-book (Verano del '42).

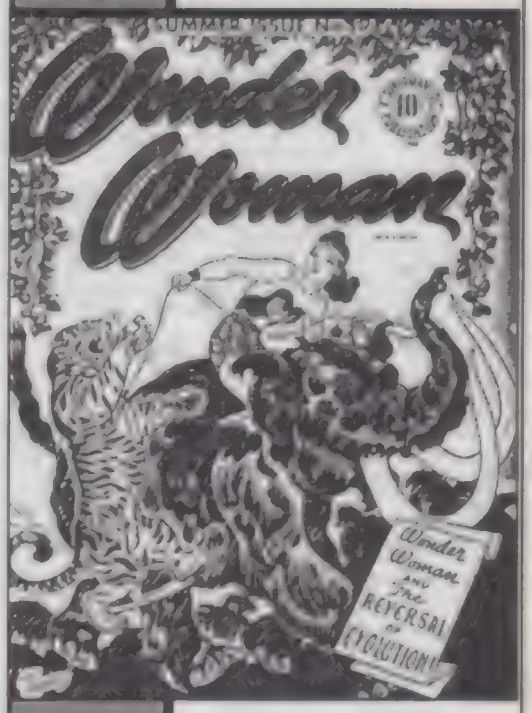
En sus tres primeras apariciones, el origen de Wonder Woman fue narrado de distintas formas, pero todas cargadas de elementos fantásticos y memorables: la Isla Paraíso, el Rayo Púrpura con el cual Diana revive al moribundo Steve Trevor, la guerra entre las Amazonas y Marte, la traición de Hércules (con sexo incluído), los brazaletes que simbolizan la dominación del hombre por sobre la mujer, el montoncito de barro convertido en princesa y el torneo que Diana gana disfrazada para acompañar a Steve al mundo de los hombres. De ahí en más, a los villanos mitológicos se suman los grandes "malos" del momento, los nazis, encarnados principalmente en la Baronesa Paula Von Gunther; y además, hombres-topo, viajes a Marte, el Dr.Psycho (muy siniestro si pensamos que el guionista era psicólogo), el avión invisible, Cheetah, Giganta (una gorila evolucionada con la máquina de un científico loco), un viaje a la prehistoria, las mujeres aladas de Venus y otros delirios por el estilo.

Dicen los que lo conocieron que Moulton Marston era un feminista y que su "supermujer" no era más que su aporte a la liberación de las mujeres contra el yugo de una sociedad patriarcal. Si es así, realmente no se nota. Las historias de Wonder Woman rebozan de mujeres con escasa vestimenta cuyas espectaculares curvas nos hacen olvidar velozmente cualquier proeza que realicen o cualquier virtud que demuestren para ganarse nuestra admiración. Y además, el bondaje. En plena década del '40, Wonder Woman era un verdadero show de sadomasoquismo, zarpado incluso para los standards contemporáneos: Estas chicas de escasa vestimenta solían ser amarradas, encadenadas, sometidas al látigo y hasta manoseadas por sus enemigos. Además, eran frecuentes las luchas entre mujeres, sin el barro, pero con mucho franeleo. Y si bien casi todos los hombres de la serie eran más bien incompetentes, las mujeres eran o bien busconas insaciables, o bien muchachones forzudos con poco aire de femeneidad. No resulta nada ilógico que otro psicólogo medio tocado, el tristemente célebre Dr. Wertham, se haya hecho un festín criticando a Wonder Woman en su libro Seduction of the Innocent.

Y no podemos dejar de mencionar a quien fuera el principal dibujante de la serie durante toda la Golden Age: Harry G.Peter, un extraño fenómeno que parecía no copiar a ninguno de los dibujantes de moda de aquel entonces. Peter miraba más bien a grabadistas europeos y japoneses y se especializaba en las expresiones faciales, con lo cual tendía a dibujar a los personajes un tanto cabezones. Peter, además, se mataba con los detalles de los fondos y de las vestimentas de los personajes y le daba a todo el comic una onda muy art-deco. En su mejor momento, Peter llegó a contar entre sus ayudantes a un capo de los comics para la prensa, Frank Godwin, más conocido por su tira Connie.

Afectada como todos los superhéroes por el fin de la Guerra, Wonder Woman sufrió en 1947 una segunda estocada letal, con el fallecimiento de William Moulton Marston. Los guionistas que lo sucedieron trajeron un aire más tradicional a la saga y Harry Peter se cansó y se fue apenas un año después de la muerte del guionista. De ahí en adelante, la Princesa Diana no volvió a levantar cabeza hasta el relanzamiento de 1987, pero le alcanzó para sobrevivir a la cuasi-extinción de los superhéroes de fines de los '40.

FOR ONCE WONDER WOMAN SEEMS TO BE ABSENT
COME OUT CHEETAH!
I'M COMING, BUT I'M PRISCILLA - I'M SORRY THE CHEETAH CAN'T COME TO THE PHONE!



## OTRAS LUMINARIAS DE DC

Con Superman y Batman en la calle -y vendiendo a rabiar- el camino ya estaba abierto para cualquiera. Era obvio que los superhéroes vendían y que había que subirse a ese tren. Todos querían su Superman, y miles de héroes aparecían por todos lados

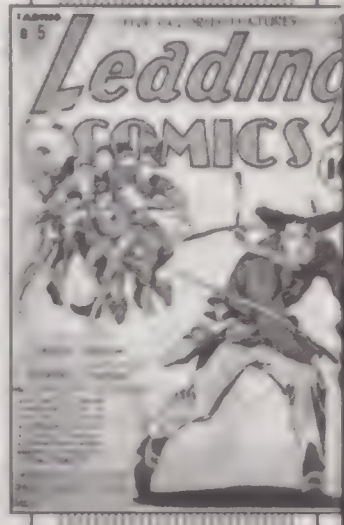
Para que se den una idea del aluvión de comics de aquel entonces, en Junio del '41 había en la calle 115 títulos y en Septiembre de ese año, la cifra superaba los 135. En 1944, DC/National tenía 19 títulos y vendían 8.500.000 de revistas; en el '45, la Fawcett con 8 títulos vendía 4.500.000 de copias al mes, la MLJ con 5 títulos, dos millones de ejemplares, la Quality con 9 títulos vendía un millón y medio y en ese año, la National tenía 21 títulos y vendía 6.500.000 de revistas.

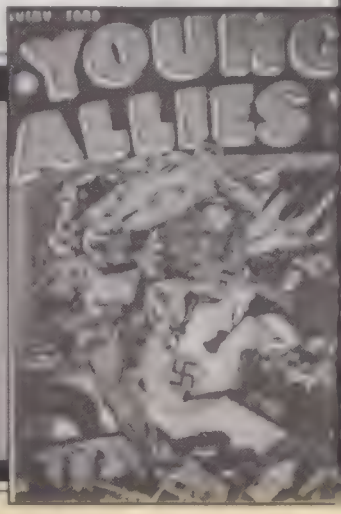
Una gran pregunta que nos hacíamos era: ¿por qué Batman y Superman se juntaban entre ellos y no con el resto de los personajes? ¿Por qué en World's Finest no estaba Wonder Woman y en la Justice Society no estaban Batman, Robin y Superman? La respuesta es simple. Harry Donenfeld era el dueño de la DC, y publicaba Action Comics, Adventure Comics, Batman, Detective Comics, More Fun, Superman, World's Finest y otros menores, y su socio, M.C.Gaines -quien tenía muy buenos contactos con papeleras, (fundamental para una época de escacez por culpa de la guerra) publicaba la línea All-American que incluía All-American Comics, All-Star, All-Flash, Comic Cavalcade, Flash, Green Lantern, Sensation Comics y Wonder Woman. Eran líneas diferentes, hasta con distinto logo, pero asociados, para tener más títulos y más poder en el mercado. Los primeros contactos entre estos héroes de líneas diferentes se da a partir del año '44, cuando Gaines vende su mitad a quien comprara el 50% de la DC, Jack Liebowitz, y pasan todos los títulos bajo el nombre de National Periodical Publications.

Pero ¿qué eran el resto de DC y los títulos de All-American? Fundamentalmente era un campo en el que el guionista era la estrella por sobre el dibujante, con el genial Gardner Fox a la cabeza. Su primera creación fue the Sandman para la Adventure Comics en Julio del '39; le siguen los protagonistas de la Flash Comics, de Enero del '40: Flash (Jay Garrick), the Hawkman, the Whip (un Zorro berreta) y Johnny Thunder. Flash se convierte en un éxito veloz y obtiene su propia revista, además de varios imitadores como Johnny Quick, Quicksilver, the Twister, Mercury, the Human Meteor, Silver Streak, Cyclone, the Whizzer y Hurricane. La revista durará 104 números -todo un récord- hasta Febrero del '49.

En Mayo de 1940 Gardner Fox crea para la More Fun 55 al Dr. Fate; en Abril del '41 la Adventure Comics nº61 presenta su nuevo personaje, Starman, y en Octubre sale la Star Spangled nº1, con el Captain X, Star Spangled Kid (de Siegel) y Tarantula, de Mort Weisinger, otro gran guionista

Pero aparte de Fox, muchos guionistas empiezan a tirar a sus héroes al ruedo y así vemos al Spectre (de Siegel y Bailey) en la More Fun 52 de Febrero del '40, a Green Lantern -Alan Scott- (de Nodell y Finger) en la All-American Comics nº16, a Atom -Al Pratt- desde el número 19 y a Hourman a partir de la Adventure




### LOS CHICOS DE LA GUERRA

Cuando aparece Robin, los más chicos se re-enganchan con el personaje y las ventas de Batman suben. "¿Hay plata? Vamos!", dijeron los directivos y editores de todas las otras compañías y se lanzaron a meterle "sidekicks" a cuanto héroe anduviese por ahí. Entre las docenas de pendejos que [illegible] la cantidad de nombres que terminaban en "y", a manera de diminutivo. Miren esta lista de chicos ayudantes (entre paréntesis está el nombre de su tutor/compañero/amante):

- **Speedy** (Green Arrow)
- **Bucky** (Captain America)
- **Sandy** (Sandman)
- **Pinky** (Mr. Scarlet)
- **Rusty** (Defender)
- **Rusty** (Captain Aero)
- **Roy the Super-Boy** (the Wizard)
- **Dusty** (the Shield)
- **Buddy** (Uncle Sam)
- **Buddy** (the Eagle)
- **Stampy** (Airmale)
- **Sleepy** (Nightmare)
- **Dolby Dickles** (Green Lantern)
- **Woozy Winks** (Plastic Man)
- **Tubby Watts** (Johnny Quick), aunque estos tres ya no eran pibes. Y para terminar, un chico, el Star Spangled Kid, que tenía un ayudante adulto, también con nombre balín: Stripesy.

omics 48 de ese mismo año.

Antes que Wonder Woman hubo otra mujer con super-poderes: en nero del `41, All-American 22 presentaba a Red Tornado, Ma Hunkel, en la historieta cómica Scribby, del prolífico Sheldon Mayer

n el nº25 de All-American (Abril del `41) debuta Dr. Mid-Nite y el mes guiente, Sargon the Sorcerer. More Fun Comics de Septiembre trae a hnny Quick y dos meses después, Green Arrow. Ese mismo Noviem- e, el mismo guionista, Mort Weisinger presentaba en la Action Co- ics 42 a Vigilante y en World's Finest metía su copia de Namor, Aqua- an.

iciembre del `41 trae el nuevo look de Sandman y su compañerito andy (primero por Grothkopf y Norris, dos números después por Si- on & Kirby) y en la Sensation Comics de Enero del `42, junto a Won- er Woman aparecen Mr. Terrific, Little Boy Blue y Wildcat. Febrero del 42 marca el debut de otro personaje de Weisinger, Airwave, en la De- ective Comics 60 y en Junio otro más, Robotman, para la Star Span- led, que saltará de un título a otro hasta Diciembre del `53.

tros personajes pasan por las páginas de Adventure Comics, como Shining Knight y Manhunter (de Kirby y Simon), TNT & Dyna-Mite, Li- berty Belle (mayo del `43), y Black Canary (Agosto del `47) creada por armine Infantino para la Flash Comics nº86

Kilos de superseres poblaban las páginas de las líneas DC y All-Ame- ican, pero ninguno lograba el éxito de Superman o Batman. El pro- lema se le planteó a Fox y el astuto zorro llegó a una conclusión: "Si o venden mucho por separado... unámoslos!" Y así se creó el primer upergrupo de la historia del comic, la Justice Society of America. El tí- ulo elegido fue All-Star Comics, que en su número 3 (invierno del

SCANT SECONDS LATER, WE FIND JAY TEARING DOWN A STREET... HE HAS CHANGED TO THE UNIFORM OF THE FLASH! IT'S ALMOST UNBELIEVABLE THAT ANYONE COULD MOVE SO FAST...
I'LL HAVE TO HAVE IT MADE KNOWN THAT I'M ONLY DOING THIS TO BRING MUSCLEMAN IN!

## ¿POR QUE LE HABRAN PUESTO DORADA?

Esto que voy a decir puede sonar apocrifo, conocliasta o meramente irrespetuoso, pero me parece indispensable si pretendemos abordar en serio el tema de la Golden Age. Esta entrañable y recordada epoca, de dorada no tuvo un carajo. Bueno, lo di ya.

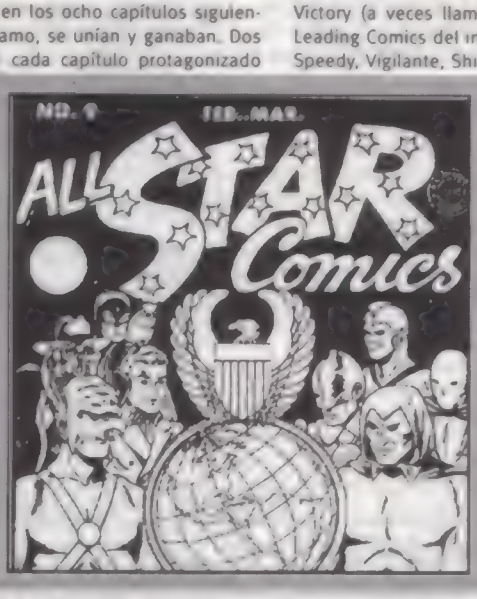
A nivel editorial, los capos de las empresas eran o bien una manga de avechuchos mafiosos (caso DC) o bien una horda de mediocres en busca del resito fácil (el resto). Salvo honrosas excepciones, los personajes eran todos clones de Superman y Batman, carentes de cualquier rasgo de personalidad que fuera mas allá de los musculos. A los dos primeros les afanaron todo: las capas, las mascaras, la doble identidad (no quiero siquiera contar cuantos heroes eran periodistas o millonarios), los compañeritos (ver recuadro) y hasta la novia idiota a la que jamás le sacaban un pelo.

Y a nivel creativo... Bueno, no es casualidad que Max Gaines se haya cebado mal con las tiras de la prensa de 1933. En los años de ese entonces estaban Alex Raymond, Milton Caniff, Harold Foster, Roy Crane, Noel Sickles, Lee Falk... un verdadero Olimpo del comic de aventuras. ¿Qué podian ofrecer los comic-books para competir con ellos? En el mejor de los casos, buenos imitadores. Sin negarles en absoluto la chapa de haber sido los pioneros, no podemos dejar de notar que entre Jerry Siegel, Joe Shuster y Bob Kane no juntamos ni para un ayudante de Caniff. El mejor equipo creativo que tuvo la Golden Age (Bill Finger y Jerry Robinson en Batman) pasa verguenza contra la peor tira del Secret Agent X-9 de Dashiell Hammett y Alex Raymond y podriamos seguir ad nauseum.

Entre los menos perros de la jauria, se puede destacar a C.C.Beck (creador de Captain Marvel), Bill Everett (creador de Namor), Bernard Bailey (creador de Spectre y Hourman), Howard Sherman (el buen dibujante que tuvo Dr.Fate), Sheldon Moldoff (en su mejor dia, un clon pasable de Raymond), Carl Burgos (creador de Human Torch) y Harry Peter (el dibujante principal de Wonder Woman, que afanaba, pero menos alevosamente). Y entre los realmente talentosos, obviamente Jack Cole (ilustre creador de Plastic Man), Lou Fine (uno de los pocos seguidores de Raymond que arrimaba al nivel del maestro), Mac Raboy (capaz, incluso, de hacer interesante al Captain Marvel Jr.) y Will Eisner, que repartia su tiempo entre el majestuoso Spirit para la prensa y distintas series para los comic books.

Donde realmente funcionó este sistema siniestro (cientos de autores que no firmaban, cero royalties, cero porcentaje en la venta de licencias, cero cobertura social y por supuesto cero propiedad intelectual) fue en la tarea del semillero, de gestar a los que serian los nombres grossos del periodo siguiente. No nos podemos olvidar que de acá salieron Jack Kirby, Gardner Fox, Joe Kubert, Carmine Infantino, Stan Lee, Gil Kane, Gene Colan, Wally Wood, Otto Binder y Curt Swan, por tirar apenas un puñado de nombres. Con la urgencia de llenar 64 paginas de cada título, sumada a la escacez de dibujantes que produjo la guerra, la incipiente industria del comic-book le dio cabida a montones de pibes de 16 o 17 años, que entraron sin cazar una y salieron fogueados, maduros, listos para protagonizar una era de mucha mas creatividad y calidad como es, a mi juicio, el periodo 1956-1971. Pero, obviamente, esa es otra historia. (A.A.)

40), presentaba la reunión de Flash, Green Lantern (si en el podio de DC/All-American ocupaban el primer lugar **Superman, Batman, Robin y Wonder Woman**, el segundo escalón correspondía sin duda a estos dos personajes), Hawkman, the Atom, the Spectre, Dr.Fate, Hourman y Sandman (estos últimos cuatro, pertenecientes a las filas de la DC, "prestados" a All-American para este título). En esta historia, se reunían en la introducción, cada uno perdía estando solo en los ocho capítulos siguientes, y en el último tramo, se unían y ganaban. Dos cosas a destacar: a) cada capítulo protagonizado por un miembro era de cinco o seis páginas y estaba dibujado por el artista "oficial" de ese personaje, el dibujante que lo hacía en sus otras apariciones. b) Estas derrotas de los héroes por separado, eran las únicas derrotas que podía sufrir un superhéroe, ya que estando solos en sus títulos, nadie perdía jamás.



La revista -con todas sus limitaciones- fue un golazo, ya que permitía ver por 10 centavos a todos los héroes juntos. Cuando Flash y Green Lantern obtienen su propias revistas, dejan el status activo del grupo y los reemplazan **Starman y el Dr. Mid-Nite (All-Star 8, Dic.'42). Más adelante se** unirían Johnny Thunder, Mr. Terrific, Wonder Woman, Wildcat, Black Canary e inclusive Harlequin (villana de Green Lantern reformada) y Red Tornado. Miembros honorarios que aparecían muy de vez en cuando eran Superman y Batman.

Los guiones de la Society no eran gran cosa, pero en los siete años que los escribió Gardner Fox pelearon contra el Psycho-Pirate, Solomon Grundy, the Key, y en el número 37, the Wizard, Vandal Savage, Brainwave, Per Degaton, the Thinker y the Gambler se unen formando la Injustice Gang of the World, sus archi-enemigos que volverían en el número 41 con el Wizard, the Fiddler, Ici**c Huntress y Sportsmaster.**

Recien a partir del nº38, la fórmula empieza a modificarse y l**as** historias muestran tres o cuatro capítulos de 12 páginas con d**os** o tres equipos de varios miembros juntos, siempre con el triun**fo al final, cuando se unían.**

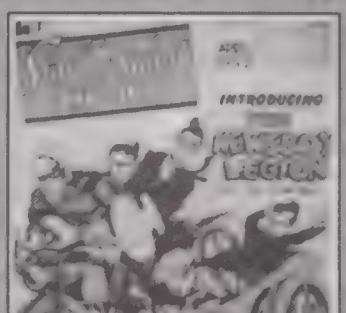
Y como todo lo exitoso, la Justice Society tuvo sus copias. Weis**s**ger juntó héroes de la línea DC y formó a los Seven Soldiers **o** Victory (a veces llamados los Law's Legionnaires) para la revis**ta** Leading Comics del invierno del '41. Los siete fueron: Green Arro**w**, Speedy, Vigilante, Shinning Knight, Star Spangled Kid, Stripesy y **?**

Crimson Avenger. Evidentemente, eran todos muy segundones y **la** idea no pegó como la JSA, por lo que duró solamente 14 núm**e**ros.

La Justice Society reaparecería tras el éxito de la Justice League e**n** los '60, amparados por el curro de la Tierra II, para obtener **su** nuevo su protagonismo en los '70 (All-Star Comics) y un chispa**zo** de gloria en los '80 (All-Star Squadron), de la mano de Roy Th**o**mas, quien se encargaría de pasar en limpio todo lo ocurrido co**n** los cientos de superhéroes de la National/All-American y las doce**nas** de pequeñas compañías que DC fue comprando en las déc**a**das siguientes a la Golden Age.

## LOS CHICOS DE LA GUERRA 2

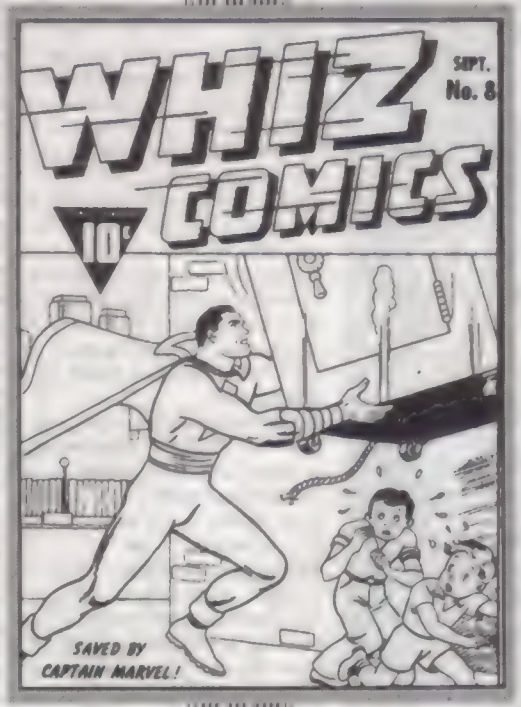
[illegible] ya [illegible], para los editores del momento, era muy importante vender las revistas al público infantil que era el que venía consumiendo comics pre-Superman, es decir, humoristicos. Una solución para meter chicos en las revistas para que se sintieran identificados. Tanto Human Torch como el Capitán América, tenían su chico-mascota, y estos dos, Toro y Bucky, serían los protagonistas del primer comic de chicos de la guerra: Young Allies (verano del '41). Junto a unos pibes de barrio, los dos poderosos side-kicks iban a pegarle a Hitler y a los japoneses, en su propia revista y en la Kid Komics. En Marzo del '42 sale Tough Kid Squad pero era igual que las otras y duró un número. Cuando los creadores de esta moda, Kirby y Simon, se van a la DC, lanzan en Abril de '42 la News Boy Legion para la Star Spangled Comics nº7. Acá no había chicos con poderes, pero el mayor, el policía Jim Harper, se disfrazaba de Guardian y ayudaba a los chicos. Tres meses después, en la Detective 64 aparecen los Boy Commandos, para mi gusto, el mejor grupo de chicos, una copia fiel, que obtendría su propio título hasta Agosto del '49. Estos chicos junto a los News Boy Legion, Guardian y Sandman y Sandy (todas creaciones de Kirby & Simon), team-upearon en la Detective Comics nº76, en una historia memorable. Muchos imitadores salieron a copiar a los grupos de chicos combatientes como Captain Freedom & the Young Defenders (Speed Comics, de Harvey), The Boy Heroes (Air New), Rusty Ryan & the Boyville Brigaders (por Paul Gustavson para la Feature Comics de Quality), The Four Comrades (Starting Comics, de Nedor), Commando Cubs (Thun-nor Comics), Little Boy Blue and the Blue Boys (Star Comics, Timely), The Victory Boys (USA Comics, Timely), Commandos (Speed Comics), Boy Champions (Green Lama Comics), The Kid Wizard (Wonder Lad), Captain Commando and the Boy Soldiers (Pep Comics), Junior Rangers, The Rangers of Freedom (Ranger Comics), Young Robin Hood and his Band y Little Dynamite and his Pals (Blue Bird Comics), Little Wise Guys (Daredevil) y The Boy Explorers. Su papel más [illegible] de la Marvel por Simon y Kirby en el '46. Como ven, cualquier idea que más o menos pegaba, era rápidamente explotada y repetida hasta el hartazgo. Y después dicen q Hitler



# EL HEROE QUE DERROTO A SUPERMAN

El señor Roscoe K. Fawcett contrató al escritor Bill Parker para que fuera editor de su línea de comics de superhéroes, y le encargó un personaje central para la revista Whiz Comics. La idea de Parker era crear un grupo de seis super seres, uno con más velocidad, otro con más fuerza, otro inteligencia, otro vigor, otro con más coraje y otro con poder. Los nombres de los personajes formaban el nombre Shazam, una especie de palabra mágica como "Alakazam". La idea fue rebotada, porque querían un sólo protagonista y Parker reunió todos esos poderes en un sólo héroe: Captain Thunder. Los dibujos de esas primeras trece páginas cayeron en manos del talentosísimo dibujante cómico Charles Clarence Beck y el personaje debutó en la Whiz Comics nº2 de Febrero de 1940. Una pequeña modificación tal vez a raiz del éxito de los Marvel Mystery Comics, a último momento el Captain Thunder pasó a llamarse Captain Marvel.

El suceso fue tremendo y en 1940 el Gran Queso Rojo (como lo llamaban sus enemigos y hasta sus fans) vendía más que Superman. Y esto no le gustó nada a los avechuchos de DC, que raudamente emprendieron un juicio contra la Fawcett Publications por infringir los derechos de Superman, alegando plagio. Contradictoriamente, los pilares del éxito del Capitán Marvel fueron las cosas en las que se diferenciaba de Supi, no en los posibles parecidos. En primer lugar, en la vida del Capitán Marvel no había ninguna mujer enamoradiza, ni ninguna competidora de Billy, en el inocente mundo del chico que gritando Shazam! se convertía en héroe no había lugar para las mujeres. Billy Batson no se disfrazaba, se transformaba y su origen no era pseudo-tecno-ficción sino de procendencia mística. La clave del triunfo del Captain fue que los chicos, entre ser Robin o Batman, siempre preferían a Batman, no querían ser los sidekicks, y Billy Batson era un chico y además el super-protagonista. Y por sobre todo, la simplicidad. Las historias eran humorísticas, casi sin fondos, claras y entretenidas.



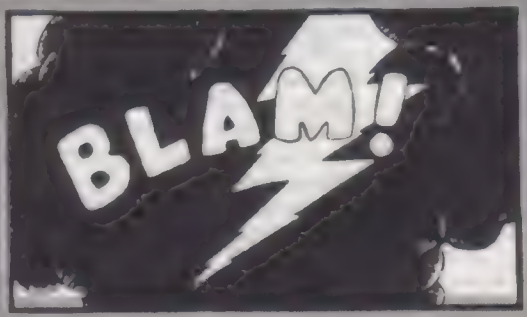

En Septiembre del '41 sale un Special Edition Comics 64 Pages of New Captain Marvel Adventures dibujada por el mismísimo rey Jack Kirby. El título pasa a ser, desde el segundo número, Captain Marvel Adventures y Kirby dibuja cuatro números.

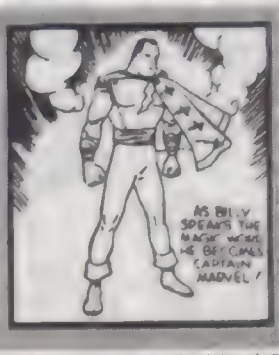
El malo principal, el Dr. Thadeus Sivana (que desde su segunda aparición -Whiz nº4- ya sabe el secreto de Billy), era un científico loco, con un nombre mezcla de dos palabras hindúes, Shiva y Nirvana.

El segundo editor de la serie, Ed Herron, formó el equipo definitivo en Agosto del '41: C.C. Beck y el guionista Otto Binder, una verdadera máquina de escribir comics. Entre sus muchos aportes a la mitología del Capitán se encuentran Mary Marvel (en la Captain Marvel Adventures nº18, luego pasa a la Wow Comics y a su propio título), los Tenientes Marvel y el Tío, Tawky Tawny el tigre parlanchín, Mr. Mind -el temible gusano, jefe incluso del mismo Sivana-, la Familia Sivana y muchos más. Otros enemigos del Gran Queso Rojo fueron Ibac, el Captain Nazi y la Monster Society of Evil.

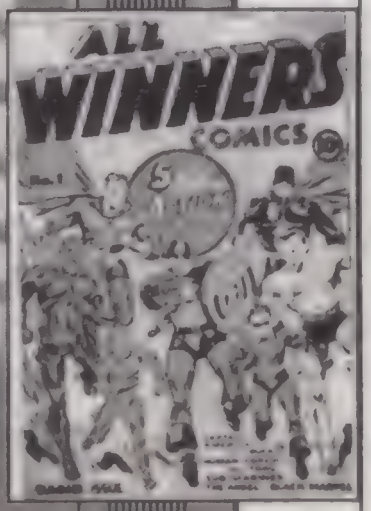
En la Whiz Comics nº25 aparece Freddy Freeman, un chico inválido que al gritar Captain Marvel! se transforma en Captain Marvel Jr., que pronto obtiene su revista y además pasa a engrosar las filas de la Master Comics (junto a Master Man, White Raja, El Carim Master of Magic, Minute Man, Captain Midnight, Ibis the Invincible, Spy Smasher y Golden Arrow entre otros). La Nickel Comics (5 centavos) traía las aventuras de Bullet Man (y luego junto a Bullet Girl en la revista Bullet Man), en Wow Comics Mr. Scarlet aparecía dibujado por Kirby y otros personajes eran Captain Venture, Commando Yank, Dr. Voodoo, Devil's Dagger, Phantom Eagle, Atom Blake, Radar y hasta Hoppy, the Marvel Bunny.

En Enero de 1946 Captain Marvel vende 1.384.000 copias, ganándole a Superman, y en el '48 el juez falla a favor de la Fawcett. DC apela en Agosto del '51 y debido a la fortuna que estaba pagándole a los abogados, en el año '53 la Fawcett cierra sus puertas, prometiendo no editar más al Capitán Marvel y comprometiéndose a pagar a los dueños de Superman 400.000 dólares para terminar el juicio, daños, abogados, etc. Décadas más tarde, para poder cumplir y pagar, Fawcett le entrega a la DC todos sus personajes, que reentrarían a la historia del comic en la Tierra-S, hasta Crisis, donde por fin el Captain Marvel puede compartir el Universo con el héroe que lo había sacado de los kioscos.



# TIMELY: LA MARVEL DE LA PREHISTORIA




El boom de los superhéroes flotaba en el aire, y un buen avechucho con olfato para los negocios no podía dejar pasar una oportunidad como esta. En 1939, Martin Goodman (que venía editando el pulp de ciencia-ficción Marvel Stories) le encargó a un grupo de jóvenes artistas que le entregaran historias de nuevos personajes. Y así armó la Marvel Comics, llamada a partir de su segundo número Marvel Mystery Comics, para su recientemente fundada editorial, la Timely Comics. Los principales personajes de su revista eran: Human Torch -creado por Carl Burgos (ningún parentesco con el arquero de River), Sub-Mariner, de Bill Everett, The Angel de Paul Gustavson, Ka-Zar the Jungle Lord -personaje de los pulps creado por Bob Byrd, con su tigre Zar, todo muy choreado de Tarzan-, y completaban Masked Raider y Jungle Terror. El primero de estos héroes elementales ganó la tapa y en muy poco tiempo (fines del '40) su propia revista, acompañado de su niño maravilla, Toro, the Flaming Kid.

Torch era un androide que controlaba las llamas, con la personalidad secreta del policía Jim Hammond y, aunque en sus cinco primeras apariciones mostraba un traje azul, su clásica y definitiva vestimenta fue de color rojo. Si bien ya existía antes un héroe de fuego (The Flame, de Julio del `39, creado por Victor Fox para el comic Wonderworld nº3), ante el éxito de la Antorcha Humana aparecieron legiones de imitadores, como Ajax the Sun Man, Fearless Flint, Fiery Mask, Fire Eater, Fire Ball, Firebrand, Firehair, Firefly, Fireman, Inferno the Flame Breather, Pyroman y Wildfire entre otros. Human Torch fue el primer gran éxito de la Timely, y visualmente, fue un golazo, aunque el dibujo no era bueno, tenía mucha fuerza, un impacto visual que no logró siquiera Superman, con el héroe de fuego derritiendo submarinos nazis y volando por el cielo con la estela de llamas. En Marzo del `49 cerró su revista y Marvel Mystery la siguió tres meses después.

Namor the Sub-Mariner ya había aparecido en la revista Motion Pictures Funnies Weekly y Everett lo metió en la Marvel para contraponer el agua al fuego. El Príncipe Namor apareció en su propia revista y otras siete de la compañía, y sus aventuras siguieron ininterrumpidamente hasta Junio del `49. El gran hallazgo de este personaje, era su constante enojo contra el mundo de la superficie, convirtiéndolo en el primer superhéroe "malo". Además, esta oposición agua-fuego dió lugar al primer crossover de la historia del comic de superhéroes, con una pelea entre Sub-Mariner y Human Torch que pasaba de una revista a la otra. El público quedó como loco y cuando Namor se unió a los yankis para pelear contra los nazis, lo hizo a su manera, con una violencia y una fuerza nunca antes vistas.

Everett se consagró rey de los mares del comic cuando creó a Hydroman para la revista Famous Funnies (de la editorial Eastern Color) y a The Fin (también para la Timely, en Daring Mysterys 7 y 8), dos personajes con poderes relacionados con el agua.

Pero sin lugar a dudas, el mas grande de los personajes de la Timely fue el Super-Soldado, la creación de los adolescentes Joe Simon y Jack Kirby, el Sentinela de la Patria: el Captain America!

Mientras casi todos los superhéroes empezaban en revistas donde compartían el cartel con otros para probar cómo vendían, el Capitán América debutó directamente en el número 1 de su propia revista, en Abril de 1941. Desde su portada, la revista marcaba la onda que dictaminaría su rumbo: el Capi le daba una tremenda trompada al mismísimo Adolf Hitler. El soldadito Steve Rogers había tomado el suero del super-soldado y ahora era superfuerte, ágil e imbatible. Lo acompañaba un escudo y su infaltable amiguito, Bucky, junto a su amada Betty Ross (?!). Pero su verdadera arma era el traje: la bandera yanki protegía al héroe, ya que en él se depositaban la fuerza, la esperanza, la garra y el odio de toda una nación al borde de la guerra. Y si el Capi era todo lo bueno, su enemigo mortal era todo lo malo: más allá de un nazismo monstruosamente tipificado, surgía el Mal mayor: Red Skull, un sádico y casi inmortal científico nazi, dispuesto a todo para matar al paladín abanderado.

Y ahora, el Capitán América se convertía en la gallina de los huevos de oro de la Timely, que pisó fuertísimo en el mercado. Como hongos de Pitufos trabajadores empezaron a aparecer docenas de imitadores, ya sea del nombre, de los colores de la bandera o del ideal americano -inclusive dentro de la Timely-, como por ejemplo: the Defender, Mr. Liberty, the Patriot, the Scarlet Sentry, Captain Glory, Captain Red Cross, Captain Freedom, Captain Flag, Captain Valiant, Captain Battle, Captain Corageous, Captain Victory, Major Liberty, Major Victory, Yankee Doodles Jones, American Avenger, Americommando, Spirit of `76, Super-American, American Eagle, American Crusader, Citizen V, Great Defender, the Pioneer, the Liberator, the Conquerer, the Sentinel, the Flag, Flagman, Citizen Smith, Johnny Rebel, U.S. Jones, Commando Yank, Yankee Eagle, Yankee Boy, Fighting Yank, Yank & Doodle, Man of War, the Lone Warrior, Stormy Foster, y otros, para incorporar mujeres patriotas (tras Wonder Woman) como Miss America, Liberty Belle, Miss Victory, Pat Patriot, USA Spirit of the Old Glory, Yankee Girl y alguna otra que se me escapa. Como ven, un robo fácil. Con los Estados Unidos en guerra, cualquiera se pone un traje azul, blanco y rojo y le pega un par de trompadas a los nazis.

Pero el Captain America descolló por su excelente dibujo, en un estilo muy lejos de Alex Raymond y Milton Canniff, los grandes de la tira de aventuras (como también se alejaron Superman, Human Torch y Sub-Mariner). Jack Kirby explicó que tenía que dibujar tantos títulos por mes, que necesitaba mostrar sólo lo más emocionante, rápido y con fuerza. No podía perder tiempo. Así, su estilo se fue desarrollando por un inusitado camino que generaría un furor sin precedentes dos décadas después. En el nº4 aparece por primera vez en la historia un splash-page, obra y gracia de la falta de tiempo, y en el número 6, una doble página, inconcebible para esa época. Los dibujos de Kirby, más allá de dejar de lado muchas convenciones de la anatomía en favor de la emoción, presentaba siempre monstruosos villanos, maléficos jorobados, en celdas medievales, con alta tecnología en manos de diabólicos seres con esvásticas y jóvencitos a punto de ser torturados, y lograba como nadie meter en los comics la escencia de los pulps.

En 1943 el Capi obtuvo su propio film de la Republic Pictures, de acuerdo al fervor de la gente con la guerra, pero aquello que lo endiosara, sería su ruina. Finalizada la guerra, este personaje ya no tenía sentido y lo mandaron a guardar en Octubre del `49, tras una larga agonía.

Claro que Timely Comics era mucho más que eso. O no. Para avechuchear el éxito de los grupos de héroes de la DC, Goodman publicó Young Allies (un grupito de chicos en problemas), All Winners (los All-Stars de la casa, con el Capi, Namor, Torch, Bucky, Toro, Angel y Black Marvel (nada más lejano a un "winner", este personajito de tercera pronto fue reemplazado por the Destroyer y el Whizzer) y en 1946, como contrapartida a la Justice Society, lanzó All Winners Squad con el Captain, Namor, Human Torch, Whizzer y Miss America, pero sólo duraron dos números.

Otros títulos eran Mystic Comics (con personajes rotativos como Black Widow, the Terror, Black Marvel, Blue Blaze, Master Mind Excello, Merzac the Mystic, the Blazing Skull, Flexo the Rubber Man, the Witness, Destroyer, Moon Man y el más conocido, The Vision, creado por Simon y Kirby), Daring Mystery (que nunca logró un elenco estable y por sus páginas desfilaron cientos de personajes olvidables como Fiery Mask, Monako Prince of Magic, The Phantom Bullet, Trojac the Tiger-Man, Phantom Reporter, K-4, Laughing Mask, Rudy the Robot, Marvex the Super Robot, Purple Mask, Dynaman, Marvex, Falcon, Stuporman, Marvel Boy, Thunderer, Challenger, Blue Diamond, Captain Daring, Flying Flame, Silver Scorpion, Mr. Million, y The Fin de Everett entre otros), USA Comics (con el Defender, Whizzer, Mr. Liberty, the Young Avenger, Jack Frost, Captain Terror, Rockman, Blue Blade, Jap Buster Johnson y otros), Red Raven (con este alado personaje, Human Top, Mercury, Magar the Mystic, y otros); Kid Komics (con Captain Wonder, Red Hawk, the Patriot, Hurricane, Father Time y otros) y Miss America, Namora, Sun Girl, the Blonde Phantom y Venus, todas revistas de chicas con poderes. Muchos de estos personajes (y guiones por kilo) fueron producto de la imaginación de un adolescente al que le gustaba meterse a ayudar y no se separaría de los superhéroes por décadas: Stan Lee.

Las diferencias con la National eran varias y grandes: en DC los villanos iban a prisión y escapaban, en Timely morían y volvían a atacar; National tenía reglas de trabajo, la Timely creció en su propio caos, con un sistema anárquico de prueba y error, con tapas de minas con las ropas rajadas, calaveras con esvásticas y chicos patriotas con bazookas al hombro; los artistas de la DC eran veteranos profesionales, los de la Timely eran pibes con ganas y talento; los empleados de National ganaban mejor y eran más disciplinados, en Timely, lo que no tenían de talentosos lo tenían de exhuberantes y no había una regla que encauzara la creatividad, eran libres de hacer lo que se les cantara mientras diera plata. Pero la Timely nunca pudo superar a la DC, hasta que en la siguiente gran era del comic tendría su revancha...

## CALIDAD QUALITY

Everett "Busy" Arnold era un editor de batata, que en 1937 empezó con la Features Funnies, publicando funny animals y aventuritas cómicas de los personajes de los diarios desde su editorial, la Quality Comics Group. Cuando Superman, Batman y compañía resultan un golazo, Arnoldito se prende en el tren de los billetes y para el número 14 de su Smash Comics, le paga a Lou Fine para que le meta un superhéroe y así se lanza The Ray. En 1940, la Features Funnies pasa a llamarse Features Comics y su protagonista es un héroe diminuto: Doll Man (creado por Will Eisner y Lou Fine). Además, en el furor, saca nuevos títulos como Crack Comics -con Captain Triumph, The Space legion, the Red Torpedo, the Clock, Madam Fatal, Black Condor (de Fine) y Alias the Spider, un arquero creado por Paul Gustavson-, National Comics -protagonizada por el Uncle Sam (de Otto Binder, un año antes que el Captain America), Merlin the Magician y Wonder Boy- y Hit Comics, un fracaso absoluto, protagonizada por un héroe patético: Red Bee - y otros como Hercules, Lion Boy, Neon the Unknown y Kid Eternity (de Binder), el único con algo de chapa. En Enero del '41 Smash Comics presenta a Midnight, un choreo de Jack Cole al personaje de las tiras diarias The Spirit. A mediados de ese año, sale la Police Comics, con Firebrand, Phantom Lady y una genial creación de Jack Cole que se comería la revista: Plastic Man.

El dibujo desenfrenado de Cole convierte a esta parodia del género en un exitazo, y las aventuras de Eel O'Brien obtienen su propio título en el verano del '43. Plastic Man fue una sátira que se rió de todos y aún hoy perdura (sin ir más lejos, la creación de Cole, hoy es miembro de la Justice League of America). Para el nº11, aparece en la Police un personaje que le puede hacer sombra a Plastic Man: el Spirit de Will Eisner, que venía publicándose en los diarios.

Otros personajes de la Quality son Human Bomb, Magno y the Jester (todos de Gustavson), Doll Girl, Quicksilver (hoy Max Mercury) y en agosto del '41, la Military Comics 1 presenta otro golazo de la compañía: los Blackhawks, un grupo de pilotos que triunfarían hasta 1969, creados por Eisner y el dibujante Chuck Cuidera y que por supuesto, tuvieron toneladas de imitadores y hasta un serial. Busy Arnold se pudre en 1956 y termina vendiéndole todo a la DC, que ahora usa y desusa a los personajes a su antojo. No olvidemos, que la calidad Quality -de la mano de Eisner, Cole, Gustavson, Fine y otros grandes de aquel entonces- llegó a poner a la compañía en un reñido tercer lugar, codo a codo con la Timely y la Fawcett.

## OTRAS COMPAÑIAS, TITULOS Y PERSONAJES

Anglo-American Publishing Co. (de Canadá) : Commander Steel, Purple Rider, the Crusaders, Rocket Rex (todos de Binder).

Bilbara Publishing -Cyclone Comics: Tornado Tom, Hyper the Phenomenal, Catman.

.Centaur Publications -Amazing Man Comics: Amazing Man (de Everett)

.Crestwood -Prize Comics: Black Owl, Green Lama, Yank & Doodle, Voodini, Captain Gallant, Power Nelson, Twist Turner

.Columbia Comics -Big Shot Comics: Skyman (de Gardner Fox, antes que Starman), the Face, Marvelo Monarch of Magic, Spy Master (luego Spy Chief e incluso the Cloak)

.Dell Publishing Co. -Popular Comics: Supermind & Son, Hurricane Kids.

.Eastern Color -Heroic Comics: Music Master, Phantasmo, Man O'Metal, Hydroman (de Everett).

.Fox Publications -Wonder Comics: Wonder Man (creado por Victor Fox y Will Eisner, con una única aparición por juicio de los dueños de Superman); -Wonderworld: The Flame (de Lou Fine), Flame Girl; -Mystery Men Comics: Green Mask y Domino, Yarko, Blue Beetle (de Charles Wojtkowski); -Fantastic Comics: Samson (de Alex Boon)

.Harvey Brothers -Speed Comics: Green Hornet, Champ, Captain Freedom, Black Cat

.Hillman Company -Air Fighters Comics: Air Boy, Sky Wolf, Iron Ace, Black Angel.

.Holyoke Publications -Captain Fearless: Captain Fearless, Miss Victory.

.MLJ -Blue Ribbon: Hercules, the Fox, Green Falcon, Ty-Gor, Mr. Justice, Captain Flag; Top-Notch: the Wizard.

.New Friday Publications/ Your Guide Publishing -Silver Streak Comics: Silver Streak, Pat Patriot, Captain Battle, the Eagle, Daredevil (los dos últimos también con sus propias revistas)

.Nita Publications -Whirlwind Comics: Cyclone

.Novelity Press -Target Comics: White Streak (de Carl Burgos), Space Hawk (de Basil Wolverton), the Target; -Blue Bolt: Blue Bolt (Simon & Kirby); Detective Funnies: the Arrow (de Gustavson), Masked Marvel, Spy Hunters, the Eye

.Spark Publications -Thrilling Comics: Doc Strange, Golden Lad;

-Exciting Comics: Space Rovers, Black Terror, Atoman; -Startling Comics: Captain Future, Fighting Yank, Masked Rider, Mystico.

POR ANDRÉS ACCORSI

# TODA LA CHAPA

Muchas veces se dice, cuando tratamos de contextuar a la historieta argentina en el panorama mundial, que nuestra producción tiene numerosos puntos de contacto con la de Europa, especialmente con la de España, Italia y Francia. Y enseguida se mencionan la tradición compartida, la cruzada de Hugo Pratt por difundir en Europa sus trabajos para la Editorial Frontera, la enorme repercusión de la obra de Alberto Breccia, Héctor Oesterheld, Trillo y Altuna, Muñoz y Sampayo, Juan Giménez, Solano López y Robin Wood, por nombrar sólo a algunos, y la utilización desde siempre del formato de revistas de antología como vehículo de difusión de distintos autores y distintos géneros en una sóla publicación.

Sin embargo, la producción de historietas en Europa está marcada desde hace más de tres décadas por un elemento muchísimo menos frecuente en nuestro país: el álbum recopilatorio. Y esto es así a tal punto que, por ejemplo, en Francia se habla de "pre-publicación" de las obras en las pocas revistas de antología que quedan y de publicación propiamente dicha, cuando la obra se recopila en forma integral en formato de álbum.

En Argentina, Ediciones Record inauguró esa modalidad con la reedición de La Balada del Mar Salado (serializada originalmente en los primeros números de Skorpio) y de clásicos de otras épocas, que incluyeron a El Eternauta y Hernán el Corsario, de José Luis Salinas, entre otros. Ediciones de la Urraca, Doedytores e incluso Columba incursionaron en el formato del álbum recopilatorio a partir de los '80, pero siempre de modo esporádico en los mejores casos y erráticos en los peores. Tarde, como siempre, la práctica de reeditar en álbumes historietas otrora serializadas en revistas encontró recientemente una editorial nacional dispuesta a rescatar lo mejor del comic argentino de las últimas cuatro décadas. En 1995, un equipo capitaneado por Juan Sasturain y Juan Manuel Lima lanzó desde la editorial Colihue la colección Enedé, por la que han desfilado clásicos como Sherlock Time, Vera Historia de Indias y Mort Cinder, así como grandes historietas de épocas más recientes, entre las que se destacan Keko el Mago, Polenta con Pajaritos y Cosecha Verde.

A esta lista se acaba de agregar un título que, sin duda, tiene toda la chapa. Tanta chapa, que ya había aparecido en formato de álbum en varios países de Europa e incluso en Estados Unidos, donde la producción de los autores argentinos no goza -todavía- de la popularidad que han logrado, por ejemplo, los británicos.

Me refiero, por supuesto, a Evaristo, de Carlos Sampayo y Francisco Solano López, nada menos que el guionista de Alack Sinner y el dibujante del Eternauta. Evaristo fue creada a principios de los '80 en España y continuada más tarde mediante una infrecuente colaboración trans-oceánica, cuando Solano se fue a vivir a Río de Janeiro y Sampayo se quedó en Barcelona.

El hecho de haber sido concebida tan lejos de nuestro país sería meramente anecdótico si Evaristo no fuese una serie firmemente ambientada en Buenos Aires y, aún más, en la Buenos Aires de fines de los '50 y principios de los '60. Solano, sin embargo, se resistió a la documentación y se entregó a la memoria. A miles de kilómetros de la Reina del Plata, la retrató con la misma exactitud y la misma pasión por el detalle con la que le voló el cráneo a los pibes del '57 con esas escenas memorablemente épicas de El Eternauta que podían suceder a la vuelta de cualquier esquina porteña.

Evaristo, el personaje, no es ni más ni menos que una versión "ficcionalizada" de los casos más resonantes que resolviera en la vida real el Comisario Evaristo Meneses, luego devenido investigador privado. Pero, casi sin conocerlo, Sampayo dotó al personaje de una humanidad, una fuerza y una profundidad que -potenciadas por el dibujo de Solano- convirtieron al recordado policía en un verdadero mito porteño.

Serializada originalmente en Fierro, entre el '84 y el '86, Evaristo reaparece completo, con todas sus aventuras clásicas, en pleno 1998, de la mano de Enedé. Si ya leíste aquellas historias, no necesitás que te lo recomiende. Si conociste a Evaristo por su reciente aparición en Caballero Rojo nº4, esta es una gran oportunidad para acceder a una verdadera joya de la historieta nacional que recorrió el mundo sin soslayar en lo más mínimo su innegable identidad argentina.

Es evidente que, si sigue presentando material de esta envergadura, la colección Enedé (ahora dirigida por Pablo de Santis) va en camino a convertirse en el referente ineludible de los amantes de la tan vapuleada historieta argentina. Y, quién sabe, tal vez, algún día, el formato de álbum trascienda los límites de la recopilación para presentar -como sucede en Europa- nuevas obras de artistas consagrados. Pero, ¿habrá un mercado para algo así? Vos tenés la respuesta.

© Sampayo Solano López

# LOS RESCATADORES

POR HUMAN ORTUÑO Y FERNANDO GARCÍA

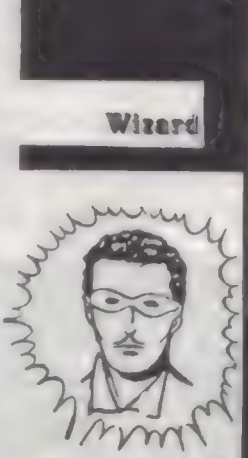
ESTE NUMERO DEDICADO A LA GOLDEN AGE NOS PERMITE HABLAR DE UNO DE NUESTROS TEMAS FAVORITOS. POR ESO LES PROPONEMOS QUE, SI QUIEREN SABER MAS ACERCA DE ESTOS FABULOSOS PERSONAJES DE LA EDAD DORADA, NOS LO HAGAN SABER, PARA QUE PODAMOS COMPLACER SUS DESEOS. PERO HOY EMPEZAMOS CON

## LOS HEROES DE ARCHIE

La editorial MLJ, hoy conocida como Archie Publications, ingresó en el negocio de los comics en Noviembre de 1939, con la revista Blue Ribbon Comics y un personaje estrella: Rang-a-Tang, una especie de Rin-Tin-Tin, pero trucho. El intento anda bien y la MLJ comienza a lanzar nuevos títulos, como Pep Comics, Zip Comics y Top Notch. En este último, aparecería el primer superhéroe de la casa: The Wizard. A este le seguirían infinidad de personajes superheroicos, pero vamos a centrarnos en los más relevantes.

The Wizard (Top Notch nº1, 1939) cuenta las aventuras de Blane Whitney, editor de un diario, quien adopta esta identidad y utiliza sus habilidades mentales para luchar contra el crimen. También era conocido como "el Super Cerebro".

The Hangman (Pep Comics nº17, 1941) es la historia de Bob Dickering, quien asume la identidad del verdugo luego de que su hermano John (quien era en realidad el héroe conocido como The Comet, aparecido en Pep nº1, 1940) fuera asesinado en sus brazos. El accionar del Hangman era motivado por su deseo de venganza y él mismo ajusticiaba a los criminales. Incluso les preanunciaba sus muertes proyectando la sombra de una horca, en la cual perecerían poco después.




The Shield (Pep nº1, 1940) es quizás El personaje de la MLJ, además de haber sido uno de los primeros en utilizar los colores de la bandera estadounidense en su atuendo. La historia comienza con el asesinato de Tom Higgins, quien trabaja en el área de investigación científica del FBI, desarrollando un experimento que consistía en crear un verdadero escudo en el organismo humano, mediante una fórmula química. Cada sigla del código se emparentaba con una parte del organismo, a saber:

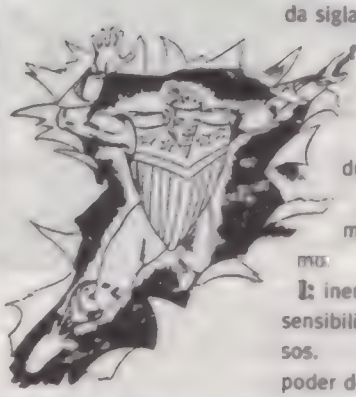
**S:** sacrum (sacro) se utiliza como sinónimo de médula espinal.

**H:** heart (corazón) aumenta la resistencia del mismo.

**I:** inervation (nervios) aumenta la sensibilidad de los centros nerviosos. **E:** eyes (ojos) aumenta el poder de la vista.

**L:** lungs (pulmones) aumenta la capacidad respiratoria.

**D:** derma (piel) convierte a la piel en un escudo impenetrable.



Una vez muerto Tom, su hijo Joe termina la fórmula de su padre, ingresa al FBI y se convierte en The Shield. Como dato curioso, comentaremos que sólo Edgar Hoover y Henry Boyle (amigo personal de Joe) conocen su doble identidad.

Otros personajes también importantes fueron: Steel Sterling (Zip nº1, 1940), la historia del detective privado John Sterling quien, luego de ver cómo asesinan a su padre, se pone a estudiar química, hasta que produce una fórmula que le otorga a su cuerpo las propiedades del acero.

The Fox (Blue Ribbon nº4, 1940) es Paul Patton, fotógrafo del periódico Daily Globe, que se transforma en este oscuro justiciero.

Mr.Justice (Blue Ribbon nº9, 1941) es un interesante personaje, emparentado con otro de su misma época: The Spectre. Esta es la historia del Príncipe James, muerto en una revolución en Inglaterra en el año 1040, que vuelve a la vida 900 años después para impartir justicia y luchar contra las fuerzas del mal.

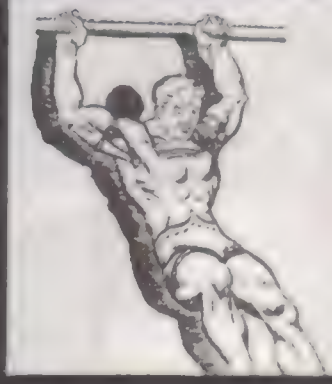
Black Hood (Top Notch nº9, 1940) es el agente de policía Kip Burland, operando al margen de la ley con su máscara negra.

Completan esta lista Doc Strong, The Web, Captain Flag, The Fly y The Jaguar, que apareció casi sobre el final de la Edad Dorada, más algunos otros superhéroes de menor calibre.

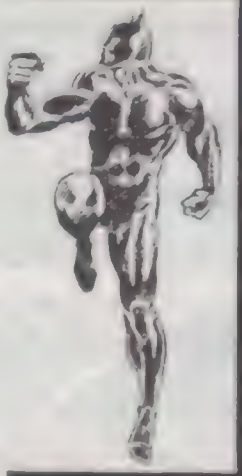
De todos modos, la estrella de la casa, Archie, los sobrevivió a todos y es el personaje que hoy identifica a la editorial. Estos superhéroes fueron objeto de numerosos relanzamientos a lo largo de las últimas seis décadas, pero nunca recuperaron la popularidad de los años '40. El último intento de revitalización fue emprendido en 1991, en conjunto con la DC Comics, que presentó a The Fly, The Web, The Comet, The Shield, The Jaguar y otros en una sub-línea editorial llamada Impact. Sin embargo, para principios de 1994 todos los títulos habían sido cancelados.

Por último, cabe agregar que durante la década del '40, las revistas de la MLJ albergaron entre sus páginas a artistas de la talla de Jack Cole, Jack Kirby e Irv Novick, entre muchos otros.

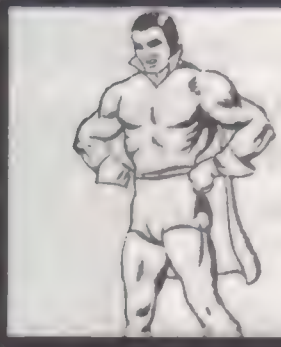
Steel Sterling



Fox

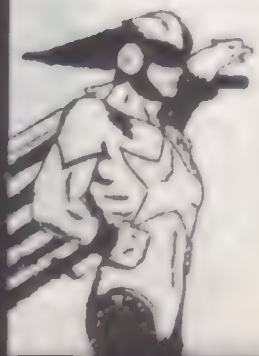


Mr. Justice



Black Hood

Captain Flag



**Una Comiquería sin**

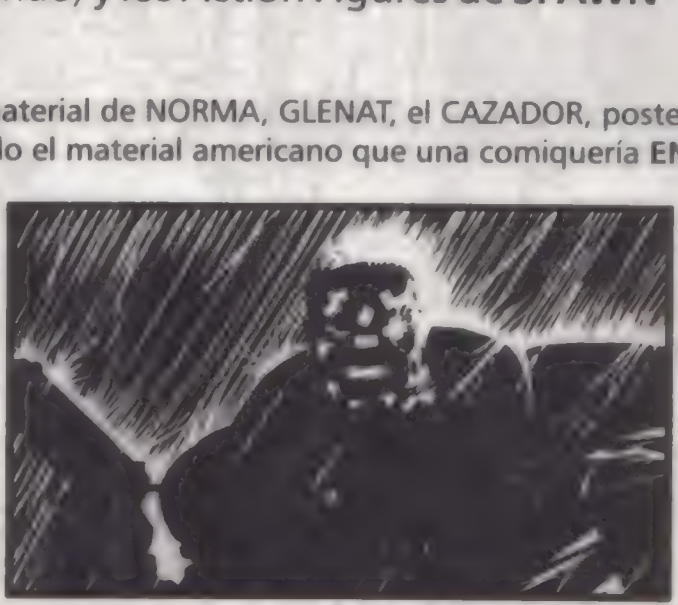
# FICCION

**es como *SIN CITY* sin los negros**

# NADA...

Porque tenemos la **distribución exclusiva** para negocio especializados de todo el material de **FORUM** (Marvel y Manga e español), **VID** (DC, Spawn y Simpsons), **DEKKO** (Action Figures d Marvel y todo BANDAI), **MAGIC** El Encuentro (el Card Game má popular del mundo) y los Action Figures de **SPAWN**

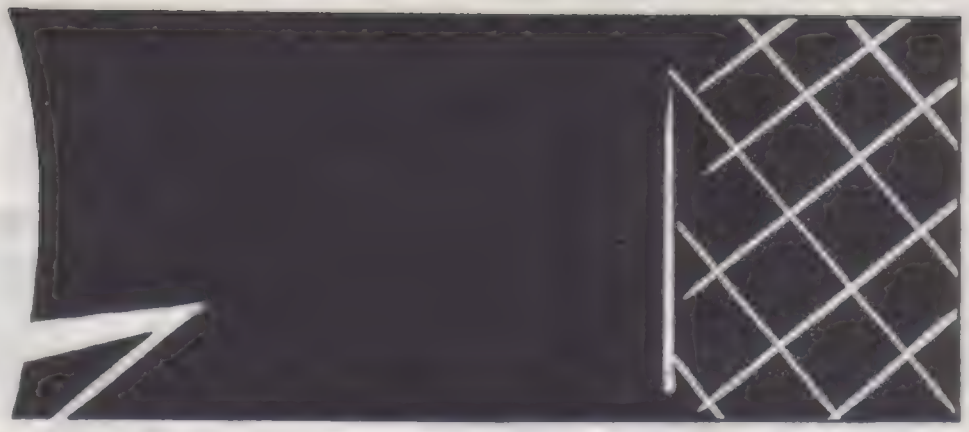
Además el material de NORMA, GLENAT, el CAZADOR, posters, figus, postales PVC's y todo el material americano que una comiquería **EN SERIO** necesita

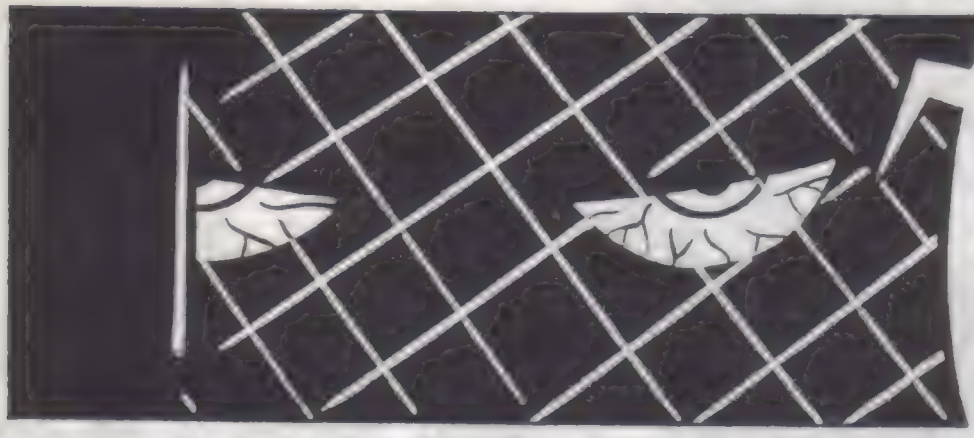


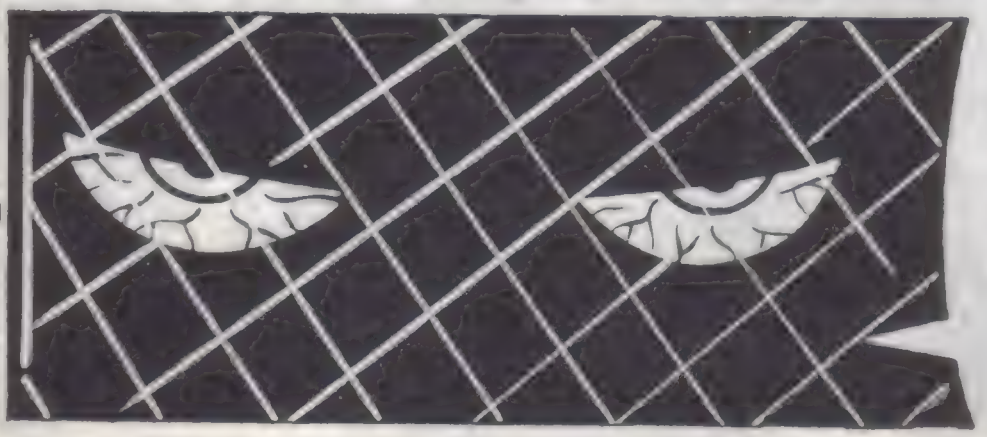
**vos elegis...**

**FICCION**

***Donato Alvarez 555 Cap. Fed.***
***Tel: 633-9082/83 Fax: 633-9081***






Bruno Helmet ■ Fernando Calvi

¡OH! ESO ES GRAVE HIJO MIO, MUY GRAVE

SI, BUENO. DICE ESO POR QUE NO LOS CONOCE SI SUPIERA LO QUE SÉ, TAL VEZ TAMBIEN QUERRIA MATARLOS

PERO... MATAR ES UN PECADO MORTAL. ¿COMO PUEDES HABLAR DE ACABAR CON UNA VIDA CON SEMEJANTE NATURALIDAD?

CON EL TIEMPO ME HE IDO ACOSTUMBRANDO HACE AÑOS QUE ME DEDICO A MATAR PERO OJO, AHORA SOLO MATO GENTE MALA

¿Y COMO SABES QUE SON MALOS, QUIEN DECIDE QUE MERECEN MORIR? ¿NO CREO QUE DIOS TE DIGA

¡¿QUE?!

BUENO CASI

EL ÁNGEL UN ANGEL ME SEÑALA A LOS MALOS Y YO VOY Y LOS MATO

TAL VEZ NO ES AQUI DONDE DEBERIAS ESTAR QUIZA UN BUEN PROFESIONAL, UN PSIQUIATRA, PODRIA AYUDARTE

YA NADIE PUEDE AYUDARME ESCUCHE MI HISTORIA Y ENTENDERÁ

NO ME LLEVO DEMASIADO BIEN CON LAS PALABRAS

NI CON LAS HISTORIAS

VOY A SER BREVE ENTONCES

ME LLAMO BRUNO HELMET

Y ANTES DE SER LO QUE SOY, FUI OTRO PEOR, SI CABE

FUI UN CRIMINAL, UN ASESINO UN MATON

Y LO DISFRUTABA, SE ME DABA BIEN ESO DE MATAR

Y NO ME IMPORTABA MORIR CUANDO IBA A MATAR, NO ME PREOCUPABA POR NADA NI POR NADIE

HASTA QUE LA CONOCI A ELLA

SELENE

LA PEQUEÑA SELENE ERA TODO PARA MI

LA CUIDÉ Y LA QUISE LO MEJOR QUE SUPE

NO FUÉ SUFICIENTE

LO HICE TODO MAL VOLVÍ FEO LO QUE DEBIA SER LINDO

MUY FEO

TAN FEO QUE ELLA UN DÍA DECIDIÓ QUE YA NO QUERÍA VIVIR MAS

Y MENOS TRAER UNA VIDA A ESTE FEO LUGAR

TODO SE PUSO ROJO

TODO SE PUSO NEGRO

TODO ACABÓ

DEAMBULÉ POR LAS CALLES, GRITANDO, LLORANDO GIMIENDO

LLEGUÉ A UNA IGLESIA ENTRE, BUSCANDO CONSUELO

DE MÁS ESTÁ DECIR QUE NO LO ENCONTRÉ

EN LA IGLESIA ESTABA ÉL

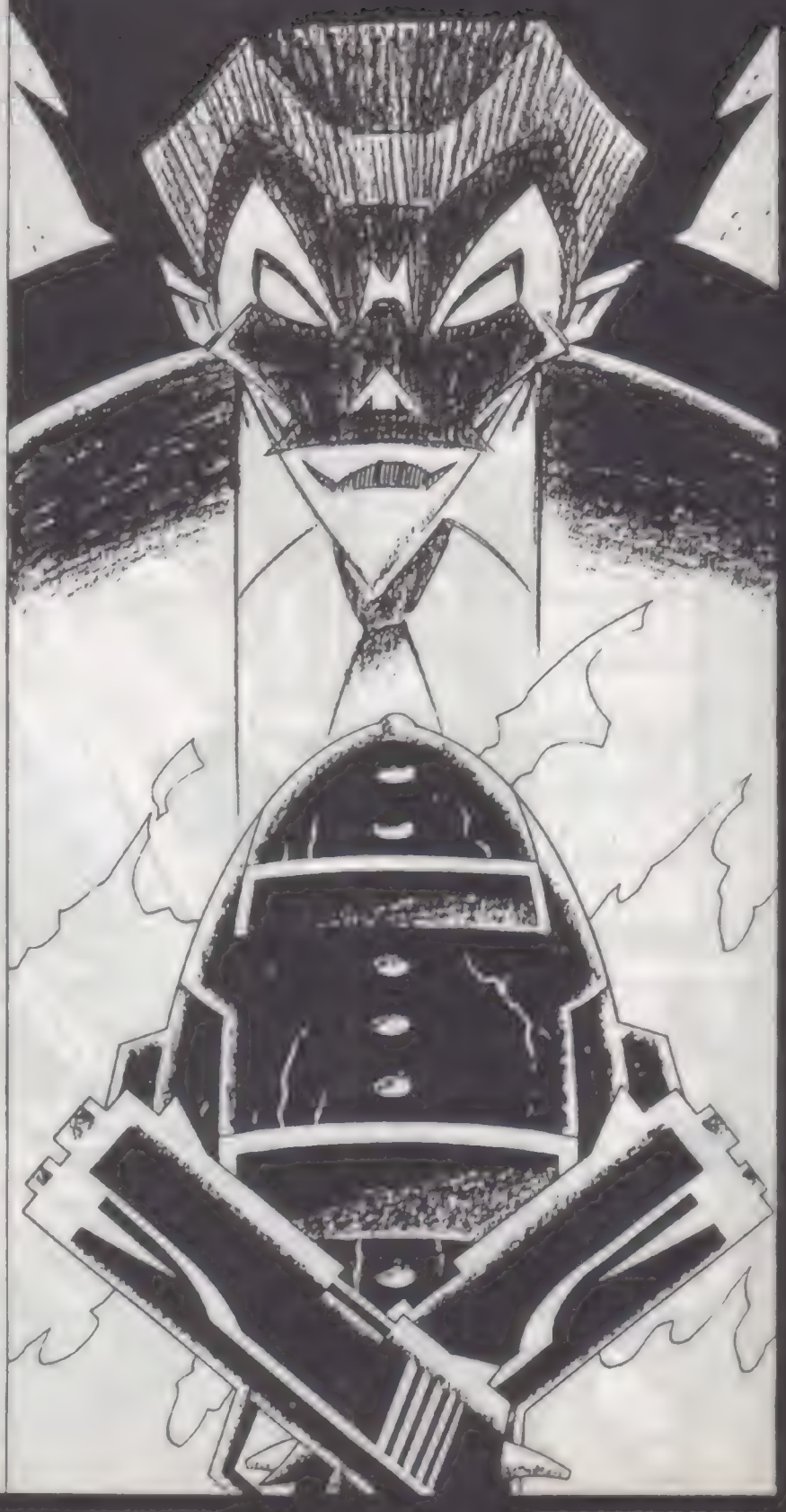
EL ÁNGEL

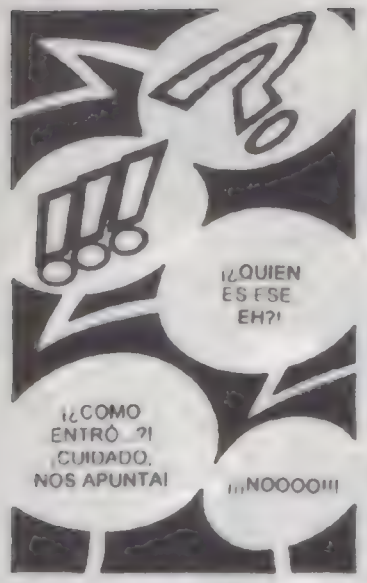
EL ÁNGEL, HABLÓ, SOBRE MI SELENE Y SU INMORTAL ALMA ADOLESCENTE, QUE IRÍA AL INFIERNO POR SUS PECADOS MORTALES

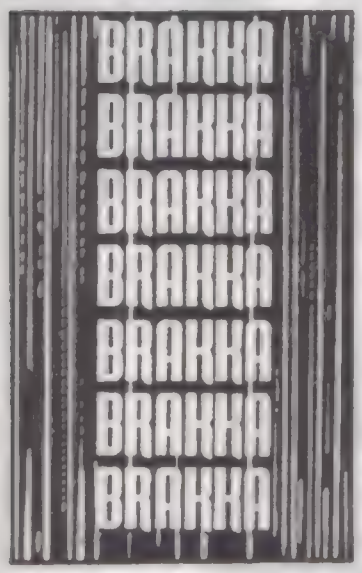
EL ÁNGEL TENÍA UNA IDEA DEMENCIAL, LIMPIAR EL MUNDO DE PECADORES

ME PROPUSO UN TRATO YO TRABAJABA PARA ÉL, ASESINANDO A LOS PECADORES QUE ME INDICARA

A CAMBIO, ÉL MANTENDRÍA EL ALMA DE MI SELENE LEJOS DEL FUEGO INFERNAL

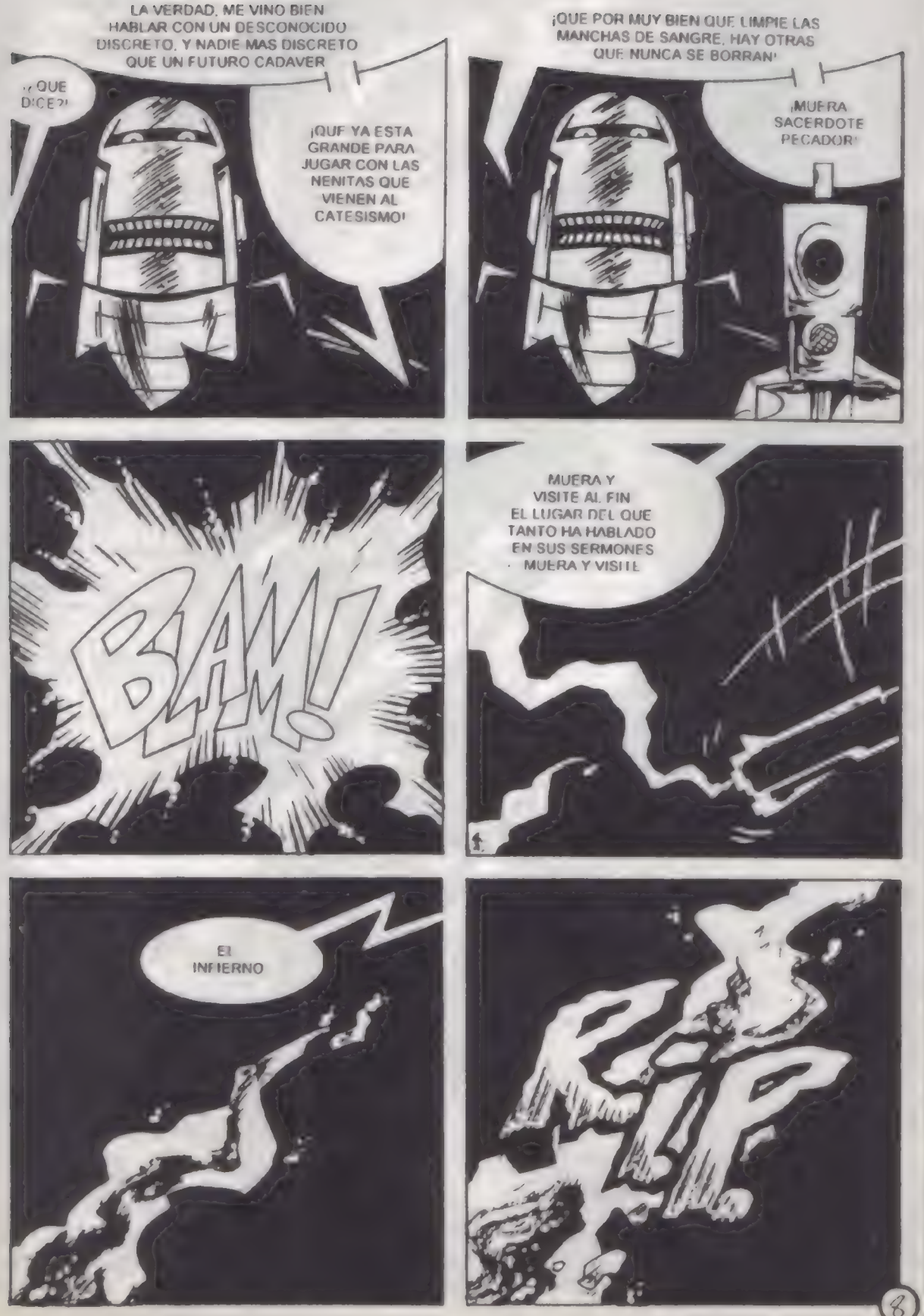



!!!
¡¿QUIEN ES ESE EH?!
¡¿COMO ENTRÓ ?! ¡CUIDADO, NOS APUNTA!
¡¡¡NOOOO!!!


BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA

R.I.P.

Y ESO HAGO
MATO
PECADORES
TODOS LOS
DÍAS. TODAS
LAS NOCHES
SÁBADOS,
DOMINGOS
Y FERIADOS
INCLUSIVE
SALGO EN
MISIÓN DIVINA
EN MI GUERRA
SANTA, A CAZAR
PECADORES
TODO SEA
POR SALVAR
EL ALMA DE MI
SELENE
AMEN


LA VERDAD, ME VINO BIEN HABLAR CON UN DESCONOCIDO DISCRETO, Y NADIE MAS DISCRETO QUE UN FUTURO CADAVER
¿QUE DICE?
¡QUE YA ESTA GRANDE PARA JUGAR CON LAS NENITAS QUE VIENEN AL CATESISMO!
¡QUE POR MUY BIEN QUE LIMPIE LAS MANCHAS DE SANGRE, HAY OTRAS QUE NUNCA SE BORRAN!
¡MUERA SACERDOTE PECADOR!
BAM!
MUERA Y VISITE AL FIN EL LUGAR DEL QUE TANTO HA HABLADO EN SUS SERMONES MUERA Y VISITE
EL INFIERNO

# Bio-Booster Armor Guyver

**Nombre Real: Sho Fukamachi.**

**Primera Aparición: Captain Comics (1986)**

**Creador: Yoshiki Takaya.**

**HISTORIA:** Sho Fukamachi era un joven estudiante de secundaria normal, con las preocupaciones de un individuo común, quizás más concentrado en tratar de enamorar a la joven Mizuki Segawa (hermana de su mejor amigo, Tetsuro) que en sus estudios. Pero pronto adoptará nuevas responsabilidades.

Un día, mientras regresaba del colegio junto a Tetsuro a través de un bosque, una explosión le cambia la vida. Luego del estruendo cae a su lado un extraño artefacto y mientras Sho lo inspecciona, lo activa sin querer y todo el material contenido invade el cuerpo de Fukamachi y penetra por sus poros y se convierte en la armadura Guyver, la cual lo dota de asombrosos poderes, que utiliza para salvar a Tetsuro de agentes de Chronos. Chronos es una organización de la cual fueron robadas tres unidades Guyver. Sho posee la primera, la segunda fue recuperada y el paradero de la tercera es desconocido. Chronos pretende dominar el mundo con sus ejércitos de agentes que, mediante experimentos bioquímicos, se transforman en bestias llamadas Zoanoids.

Poco después, la segunda unidad (la ya recobrada) es activada por el Agente Risker, quien decide sacarle la armadura a Sho en un combate de igual a igual. Fukamachi se enfrenta a Guyver II y durante la batalla descubre que la armadura es en realidad un ente alienígena, creado por una raza precisamente llamada Los Creadores, y que el material Guyver es sumamente inestable, por lo que la armadura posee una medalla controladora en la frente. En plena lucha, la medalla de Risker falla y Sho se la arranca para luego ver cómo el agente de Chronos es disuelto por el material bio-booster.

Tras la muerte de Risker, el Comandante Supremo de Chronos, Gyou, se decide a recuperar él mismo el Guyver I, con la ayuda de su nuevo prototipo de Zoanoid: Zerbubuth. Guiado telepáticamente por Gyou, el nuevo Zoanoid enfrenta a Sho y, al verse superado por el Guyver I, rapta a Mizuki. Pero inesperadamente entra en escena la tercera y última unidad Guyver en el cuerpo de un desconocido y, tras salvar a Mizuki, le informa a Sho que él también busca la destrucción de Chronos y luego desaparece.

Poco después, Guyver I cae en una trampa en la cual el Zoanoid llamado Enzyme le arranca la medalla controladora y Tetsuro observa horrorizado cómo Sho es devorado por el material alienígena. Los agentes de Chronos reciben la medalla controladora del Guyver I para estudiarla, pero un poco de material bio-booster que quedaba en la medalla permite que el Guyver se regenere íntegramente, con Sho en su interior. Ni bien este toma conciencia de lo sucedido, Guyver III lanza su ataque contra Chronos y ambos van contra Gyou. Pero Guyver III decide enfrentar sólo al Comandante, mientras Tetsuro y Guyver I escapan justo antes de la destrucción de la base de Chronos. De aquí en adelante, Sho deberá evitar que los planes de Chronos se concreten y además, proteger a sus familiares y amigos en una lucha que ignora si podrá ganar.

La armadura Guyver se retrae a voluntad de su usuario para retirarse a una dimensión paralela para sólo romper la barrera hacia nuestra realidad para posarse sobre el cuerpo de este. Además de la medalla controladora, posee unos filos sónicos en los codos capaces de penetrar cualquier material. Las esferas metálicas de la cabeza del Guyver funcionan como sensores que pueden detectar objetos a través de las paredes. De la frente, el Guyver proyecta un poderoso rayo de energía y, abriéndose el pecho, la armadura revela dos lentes gelationosos que amplifican las partículas lumínicas y las proyectan a modo de descargas de enorme poder destructivo, suficiente para devastar edificios enteros. Obviamente, Sho ha recurrido a esta arma en muy contadas ocasiones.

**(Estudio Nuez)**

## EXTRA-DATA

Además de los doce tomos del manga, Guyver protagonizó dos series de televisión, que adaptan los primeros tomos de manera excelente, y un OVA llamado Out of Control, que narra de manera distinta el primer libro. Pero lo más interesante son las dos películas con actores hechas por americanos y nipones, llamadas Guyver: Mutronics (con la actuación de Mark "Ya no sé que hacer por un mango" Hammil, y su continuación, Guyver: Dark Hero, en las que se ridiculiza a un personaje muy poderoso en el manga y el animé.

# COMICS

## LOS COMICS DE FIN DE SIGLO

Vértigo

Marvel

Image

Manga

Material Europeo

Material X

Envíos al interior

Publicaciones en simultáneo con los países de origen

Reservas telefónicas

Videos de anime

# Camelot

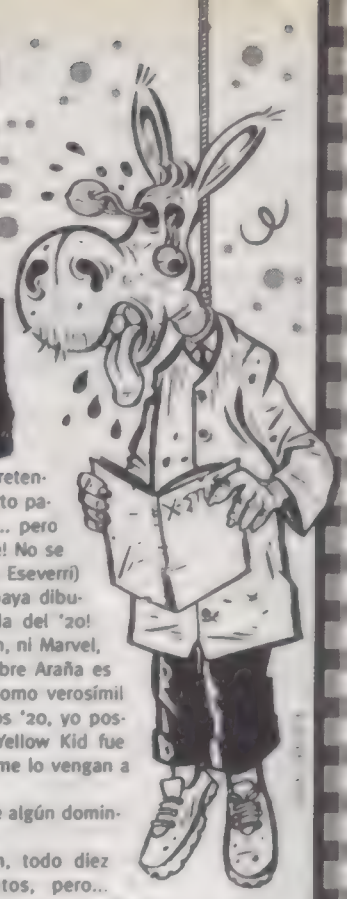
CINE & COMICS

Av. Corrientes 1388 (esq. Uruguay) • (1043) Buenos Aires • Tel.: 374-6152

Abierto de lunes a sábado de9:00 a 23:00 hs; domingos, de 14:00 a 23:00 hs

# La Verdulería

del Dr Mille y Cía.



¿Cuatro años ya?!? Ay, Satanás, qué manera de chorear! ¿Saben qué nota? Que después de cuatro años de ser sometidos por un servidor a los más ignominiosos tormentos, los verduleros que mandan fruta desde los medios se están empezando a cuidar. Ultimamente leí por ahí tres o cuatro notas sobre personajes de comics y aledaños... que no tenían ni un sólo error! Ni uno sólo! ¿Qué les pasa, loco? Déjenme laburar, que yo vivo de esto! Bueno, por suerte tengo mi Indice de Estadísticas Comiqueras al Pedo, que elabora cada bimestre los

## DATOS DEL INDECAP

| | |
|---|---|
| Porcentaje de cartoons de Johnny Bravo en los que este termina penetrado por humanos o animales de sexo masculino | 47% |
| Cantidad de meses que tardó en salir Virus n°2 | 6 |
| Cantidad de fans que esperaban ansiosos su regreso | 3 |
| Litros de sangre que derrama Aquaman cada vez que se saca un moco con la mano equivocada | 2.7 |
| Porcentaje de ejemplares de Sailor X y Dragon Ball X efectivamente vendidos a mayores de edad | 13% |
| Cantidad de miembros de la JLA en el n°1 | 7 |
| Cantidad de miembros de la JLA en el n°17 | 14 |
| Proyección para el n°100 | 49.2 |
| Porcentaje de publicaciones de Comic Press que anuncian con carteles de "Ya Salió!" revistas que saldrán dentro de varios meses, o nunca | 78% |
| Porcentaje de coordinadores y asistentes de coordinadores de Marvel que terminan escribiendo comics para la editorial | 2% |
| Que escriben comics medianamente legibles | 2.4% |
| Probabilidades de que en Junio aparezca un número de Cazador en el que este viaja al Mundial de Francia | 99 en 100 |
| Porcentaje de dibujantes de Top Cow que no calcan a Marc Silvestri | 5% (si contamos a Marc Silvestri) |
| Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad | 1 en 1000 |

## FUNNY ANIMALS

Empezamos con una tranquilita, del Diario Popular del 14 de Enero:

cotidianos de una vida un poco problemática pero muy graciosa. De la pluma de Matt Groening, quien recrea los personajes de Homero, Marge, Burt, Lisa y Maggie, nos brindan desopilantes episodios de una familia típica de clase media que aún sigue asombrando como en sus primeros capítulos. Estos dibujos animados reflejan parte de nuestra realidad. (Telefé, de lunes a viernes 18 hs)

D'oh! ¿Burt?!? ¿Qué Burt? ¿Burt Reynolds? ¿Esta gente nunca vio escrito el nombre del enano kilombero de los Simpsons? ¿Nunca? ¿Jamás? ¿En ninguno de las decenas de episodios en los que aparece el nombre en pantalla? ¿No será mucho? No, al lado del que viene ahora, es un moco, pero de pavo:

[redacted]

Bwa-ha-ha! No cabe duda. La patética y pretensiosa revista El Amante es un palo en el orto para los que buscan una revista sobre cine... pero como revista cómica, no hay con qué darle! No se puede creer! El autor de la nota (Máximo Eseverri) deja abierta la posibilidad de que Fellini haya dibujado al Hombre Araña... durante la década del '20! Cuando no existían ni Superman, ni Batman, ni Marvel, ni DC!!! Papá, te están verseando! El Hombre Araña es del '62! Y bueno, loco, si El Amante da como verosímil que Fellini dibujó a Spider-Man en los años '20, yo postulo desde esta humilde tribuna que el Yellow Kid fue creado en 1896 por Hugo Sofovich. Y que me lo vengan a discutir!

Esta perlita es de la abyecta revista Viva, de algún domingo de Marzo:

El actor francés Gérard Depardieu no ha necesitado un solo gramo de maquillaje para [illegible] en la piel de su nuevo personaje, el gigante Obelix. El rodaje de la película, basada en la [illegible] Astérix el galo, [illegible] Uderzo, comenzó hace [illegible] semanas en Munich, Alemania, y desde entonces todo parece girar alrededor de Depardieu que, por cuestiones

Bien, todo diez puntos, pero... ¿y Goscinny? ¿Por qué mandan tan tranquilos "la historieta de Uderzo", o "escrita por el historietista Uderzo", sin aclarar que al personaje lo crearon Uderzo Y Goscinny, y que fue este último el autor de los primeros (los mejores) veintitantos álbumes? Está bien que Goscinny haya palmado hace más de 20 años, pero un poco más de respeto, carajo.

Y última, esta vez del Suplemento Vía Libre de la Nación, del 26 de Marzo:

Canal 9, a partir de las 22

El nuevo ciclo se basa en una idea del creador de "El garante" que fue convertida en guión televisivo por Robin Wood, autor de legendarias historietas como Nippur de Lagash, Hilgamesh, el Inmortal, Saverese y Pepe Sánchez

Che, pero vos sabés una bocha de la obra de Robin Wood! Nippur de "Llagash", "Hilgamesh", "Saverese"... no pusiste una bien! Te faltó mandar "Pepe Suárez" en vez de Pepe Sánchez y cantábamos Bingo! Te condeno a leer dos años seguidos la revista Intervalo, pero salteándote las historias de Robin Wood! Uy, creo que me fui de mambo. Tanta inclemencia es demasiado hasta para mí!

Bueno, ¿quién lo hubiera dicho? Spider-Man tercero y como escolta de los Power Rangers, un ex miembro del elenco de este pasquín! Qué mal le hace esto al comic argentino! Qué falta de respeto votar para este ranking a un personaje cuyo único defecto es carecer de guiones, chorear personajes de otras series, calcar dibujos de otros artistas, salir cada tres semanas con el arte hecho cada vez más a los pedos, scannear fotos en vez de dibujar fondos, putear a cualquiera (inclusive a los lectores de Comiqueando), especular con el sexo para lucrar con los pajeros y con los personajes de moda para cebar a la gilada... No, loco. Esas cosas no se hacen... Estos son los posiciones hasta hoy:

BOTTOM TEN

1. La Negra
2. Wolverine
3. Azrael
4. Ghost Rider
5. Superman
6. VR Troopers
7. Jubilee
8. Spider-Man
9. Cazador
10. POWER RANGERS!!!

# QUASAR

**Nombre Real:** Wendell Vaughn. **Creadores:** Roy Thomas y John Buscema.

**Primera Aparición:** (como Marvel Boy II) Captain America nº217 (1978); (como Quasar) Incredible Hulk nº234 (1979).

**HISTORIA:** Había una vez un chico al que su padre llevó al planeta Urano, donde encontró una civilización perdida: la segunda colonia de los eternos terrestres. El chico volvió a la Tierra vistiendo unos brazaletes que le daban superpoderes y así nació el superhéroe conocido como Marvel Boy, quien luchó en la década del '50 contra maléficos criminales, invasores del espacio y, por supuesto, el comunismo. Años más tarde, Marvel Boy regresa a Urano para encontrar a la colonia destruída y a todos sus habitantes -incluído su padre- muertos. Así, el chabón pira por completo y, tras adoptar el nombre de The Crusader, se pelea con los Cuatro Fantásticos, explota por el aire y sólo quedan las muñequeras.

Estos artefactos son estudiados por el Dr.Gilbert Vaughn y luego de un ataque de A.I.M. para robarlos, Wendell Vaughn, el hijo del científico, se pone las bandas y repele a los agresores. Tras controlar las poderosas muñequeras (que ya habían desintegrado a dos de sus poseedores anteriores), Wendell, que había fracasado como agente de campo de SHIELD, adopta el nombre de Quasar y pasa a integrar el programa de super-agentes de la agencia de inteligencia.

Tras algunas aventuras, e insatisfecho de su vida, Quasar viaja durante años en éxtasis hasta Urano, donde lucha con Deathurge, la encarnación de la auto-destrucción, quien acabara con la colonia de los eternos. Casi derrotado, Quasar es rescatado por Eon, la entidad cósmica mentora del Capitán Marvel y de una larga línea de protectores del universo. Eon le da un nuevo uniforme y abre la mente de Wendell a los poderes de las bandas quantum: a las ya conocidas construcciones sólidas de luz, campo de fuerza y vuelo, se agregan todo tipo de habilidades de manipulación de energía, mayor control y el salto quantum, que permite recorrer distancias estelares al instante.

Quasar y Eon retornan a la Tierra con la misión de detener a la mayor amenaza que el Universo conoció jamás, aún desconocida. Tras un breve paso por los Avengers y una nueva expansión de sus poderes, Quasar se mezcla con el Squadron Supreme, el Stranger, Uni-Mind y un par de decenas de personajes del universo (y uno de otro universo) y salva a toda la raza de los Watchers de una plaga telepático-filosófica. Luego derrota a The Presence, un poderoso ser que intenta matar a Eon, uno de los objetivos que definiría al Asesino Universal. Pero, al encontrar a su padre muerto y bajo el dominio de Eon, el Crusado Cósmico renuncia a su cargo de Protector del Universo.

Aquí entra en escena Maelstrom, el verdadero Asesino Universal, famoso por el aguante que le hizo a todos los Vengadores, los Cuatro Fantásticos, los Eternals y el ejército asgardiano, todos juntos. Maelstrom logra pasar a ocupar el lugar de Anomalía, una corporización conceptual (como la Muerte, por ejemplo), lo cual lo habilitó para generar la plaga anti-Watcher y todos los otros problemas a los que Quasar se enfrentó previamente, según un plan que culmina con la amputación de los brazos del mismo y la muerte y el robo de la conciencia cósmica de Eon. Todo esto, con el objetivo de la destrucción universal, para beneplácito del mentor de Maelstrom y una de las cuatro entidades conceptuales más poderosas, Olvido.

Tras morir, derrotar a Maelstrom y resucitar, se restablece el balance cósmico tras un nuevo pacto entre Infinito, Olvido, Eternidad y Muerte y después de tanta explosión cósmica, filosofía barata y zapatos de quantum, Quasar se tranquiliza y se pelea con Thanos y su Guantelete del Infinito y otras amenazas de ese tenor.

Actualmente, Quasar es miembro inactivo de los Avengers y en un futuro alternativo, será el padre de Starhawk, integrante de los Guardianes de la Galaxia.
**(Dr.Sax)**

## EXTRA-DATA

Quasar tuvo entre los nºs 1 al 25 una saga realmente grossa y durante sus 60 números fue un nexo del Universo Marvel (cuando no enganchaban a alguien de DC): aquí se retoman el guión de Other-Earth, el New Universe, nos enteramos a dónde fue a parar Barry Allen tras Crisis (hermoso choreo), aparece por ahí el quinto Starman (también de DC), paseamos por los universos paralelos de What If..., vemos a Quasar usar el Ultimate Nullifier y vivir para contarlo, etc.

Todo este despelote cósmico-espiritual es la representación de la lucha del guionista Mark Gruenwald contra su enfermedad: Infinito, Eternidad, Muerte, Olvido, el deseo de morir, la sala blanca, la muerte de un millón de Watchers y su resurrección, las numerosas resurrecciones de Quasar manifiestan el inconsciente de Gruenwald. Otra de esas manifestaciones es que Quasar se vuelve un título casi Splatter: animación de cadáver por tentaculoides verdes, el héroe y sus brazos amputados y seis millones de millas de carne verde (el cadáver de Eon) derramadas sobre la Tierra. No por nada, una vez fallecido, un tercio de las cenizas de Gruenwald fue mezclado en la tinta con la que se imprimió la reedición de la miniserie del Squadron Supreme. Completamente fanático, baby.

# STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

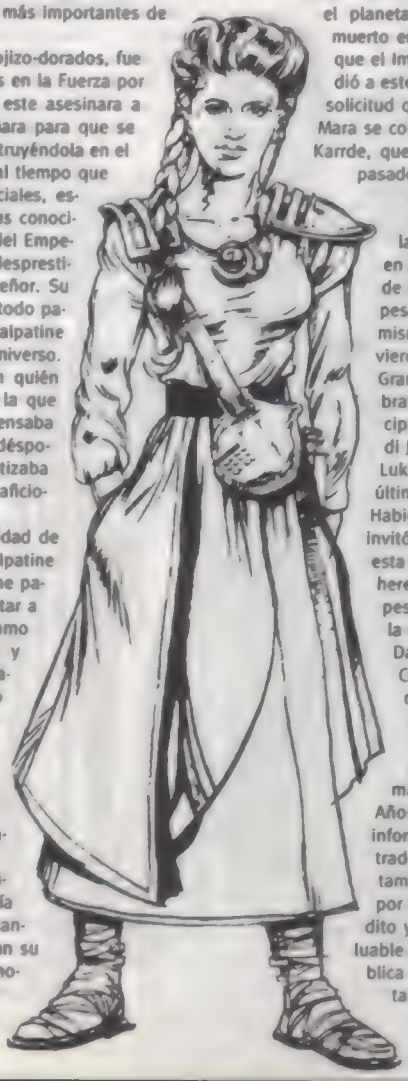
## LOS NEUTROS: MARA JADE

"Matarás a Luke Skywalker". Esas fueron las palabras que durante muchos años escuchó en su mente y en sus sueños Mara Jade, ex "Mano del Emperador". Y hasta que no lo hizo no pudo continuar con su vida. La paradoja sería que esta mujer se transformaría en una de los aliados más importantes de la Nueva República.

Jade, una hermosa joven de cabellos rojizo-dorados, fue reclutada a raíz de sus latentes poderes en la Fuerza por el Emperador Palpatine luego de que este asesinara a sus padres. El Emperador entrenó a Mara para que se transformara en su agente personal, instruyéndola en el uso de algunos selectos poderes Jedi, al tiempo que los mejores instructores de artes marciales, espionaje y piloteo de naves volcaban sus conocimientos en la muchacha. Como Mano del Emperador recorría la Galaxia asesinando o desprestigiando a los enemigos de su amo y señor. Su habilidad con la Fuerza le servía sobre todo para poder escuchar las órdenes de Palpatine desde los más distantes rincones del Universo. Pocos en el entorno imperial conocían quién era en verdad esa mujer enigmática a la que veían con el Emperador. La mayoría pensaba que se trataba de una amante más del déspota. Sin embargo, la posición le garantizaba gran poder, algo a lo que Mara Jade se aficionó.

Cuando Darth Vader perdió la oportunidad de capturar al joven Luke Skywalker, Palpatine ordenó a Jade que partiera hacia Tattoine para asesinar al Jedi cuando fuera a rescatar a su amigo Han Solo. Mara se infiltró como bailarina, pero perdió su oportunidad y apenas pudo escapar con vida del Palacio de Jabba. El Emperador le ordenó reunirse con él luego de su próxima misión para planificar la muerte de Skywalker, más la reunión nunca se concretó. La segunda Estrella de la Muerte fue destruida por los rebeldes y el mismísimo Emperador pereció a manos de su sirviente, Vader.

La joven quedó entonces en una posición incómoda: nadie en el Imperio sabía quién era, pero no podía unirse a la Alianza Rebelde por temor a que investigaran su pasado. Por otro lado Palpatine, en el momento de su muerte, envió una poderosa e irresistible orden final para que Mara cumpliera: "Matarás a Luke Skywalker". Durante los próximos cuatro años Jade soñó con esta orden casi todas las noches, mientras desempeñaba una serie de trabajos menores, hasta que se topó con el contrabandista Talon Karrde, al que ayudó a escapar de un aprieto en el planeta Varonat. El segundo de Karrde resultó muerto en la escapatoria y Mara Jade, reconociendo que el Imperio no podría resurgir de sus cenizas, pidió a este que le permitiera unirse a su organización, solicitud que el contrabandista aceptó.

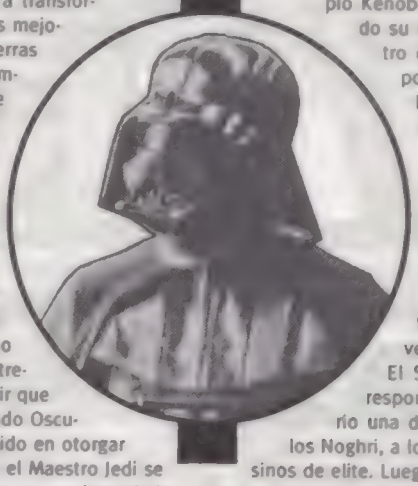


Mara se convirtió rápidamente en la mano derecha de Karrde, que sospechaba que algo oscuro había en el pasado de la mujer pero que no se atrevía a preguntarle. Todo marchaba sobre ruedas hasta que ambos se toparon con Luke, que a la sazón fue encontrado por Jade flotando en el espacio en su nave averiada. Talon Karrde decidió que debía mantenerlo prisionero a pesar de los deseos de Mara de liquidarlo allí mismo. El Jedi escapó y los contrabandistas se vieron pronto envueltos en la guerra que el Gran Almirante Thrawn y la Nueva República libraban, del lado de esta última. Ambos participaron de la derrota del demente Maestro Jedi Joruus C'Baoth y la mujer liquidó al clon de Luke que este había creado, liberándose de la última orden del Emperador.

Habiendo quedado en buenos términos, Luke invitó a Mara a unirse a su academia Jedi, pero esta tuvo que declinar la oferta porque había heredado los negocios del retirado Karrde. A pesar de eso, Mara Jade ayudó a los héroes de la República en su lucha contra la Almirante Daala. Luego de esto, se asoció con Lando Calrissian para reconstruir las instalaciones de las minas de especia de Kessel. Calrissian tenía más intereses que los económicos puestos sobre la pelirroja, que aunque se resistió al principio terminó transformándose en su amante por un corto período. Años después Mara ayudó a Leia a conseguir información para rescatar a sus hijos, secuestrados por un Jedi Oscuro alumno de Vader y también a resolver la crisis corelliana causada por el primo de Han, Thrackan Sal-Solo. Su crédito y, sobre todo, sus consejos fueron de invaluable ayuda en cada bache que la Nueva República encontró en su camino... un largo camino también para Mara, que había comenzado como una de las peores enemigas de los rebeldes.

# LOS MALOS: DARTH VADER

Anakin Skywalker tenía dos características sobresalientes: talento e impaciencia. Ambas lo llevaron a transformarse a una edad temprana en uno de los mejores pilotos de la Galaxia durante las Guerras Clónicas, y en uno de los más audaces también. Sus proezas llamaron la atención de un Jedi que decidió conocerlo. Obi-Wan Kenobi, tal el nombre del Caballero, quedó sorprendido del nivel de poder en la Fuerza que Anakin poseía. Kenobi ofreció entrenar a Skywalker en las artes de los Jedi, a lo que el piloto accedió de inmediato.



Sin embargo, la impaciencia de Anakin y la presunción de Obi-Wan serían la causa de la caída del primero. Porque Kenobi no era el gran maestro Yoda (quien había entrenado al propio Obi-Wan) y falló en descubrir que su alumno se estaba inclinando hacia el Lado Oscuro de la Fuerza, mucho más seductor y rápido en otorgar terribles poderes. Para el momento en que el Maestro Jedi se dio cuenta del peligro que su pupilo corría, ya era demasiado tarde. Kenobi enfrentó a Anakin y le pidió que regresara a la Luz. Un combate estalló. Pese a todo el poder oscuro de Skywalker, Obi-Wan seguía siendo el mejor, y la lucha terminó cuando Anakin cayó en un crisol de fundición.

Lo que emergió de aquel ardiente lugar ya no era Anakin Skywalker. Quemado de manera terrible, conservando la vida sólo porque su voluntad así lo deseaba, Darth Vader nació. Una armadura negra en la que incorporaba sistemas de soporte vital que permitieran seguir funcionando al maligno cerebro de Vader fue confeccionada. El rostro del futuro Señor Oscuro de Sith fue cubierto de un casco que le permitía respirar con más facilidad, al tiempo que mejoraba sus sentidos. Cubierto de una capa del mismo color que la armadura, Darth se presentó ante el recientemente autoproclamado Emperador Palpatine y le juró lealtad.

Mientras tanto, la esposa de Skywalker estaba embarazada. Kenobi sabía que los hijos mellizos que llevaba serían perseguidos por el Emperador, temeroso de sus poderes en la Fuerza, por lo que se acordó separarlos de la madre apenas nacieran. La niña, Leia, fue llevada a la corte de Alderaan, donde fue criada por el Regente del planeta como su propia hija. El varón, Luke, fue tomado por Obi-Wan y llevado al planeta Tattoine donde se lo entregó a su hermano Owen, que junto a su esposa Beru lo criaron como a un sobrino carnal. El propio Kenobi se recluyó en ese planeta, cambiando su nombre por el de Ben y lejos del centro de la Galaxia, para no ser encontrado por su ex-alumno.

Darth Vader crecía en poder y comandó la caza de Jedi que Palpatine ordenó ejecutar. A algunos, sin embargo, los perdonó y los entrenó en el Lado Oscuro para que se convirtieran en sus discípulos y acompañantes. A lo largo de los años, luego de la caída del Imperio, varios de estos Jedi Oscuros resurgirían del anonimato para intentar diversos planes de venganza y conquista.

El Señor Oscuro de Sith fue también el responsible de lograr que se uniera al Imperio una de las razas más letales de la galaxia, los Noghri, a los que convirtió en sus comandos asesinos de elite. Luego de una batalla con la Alianza Rebelde, una nave de ese bando se estrelló en Honoghr causando terrible destrucción y devastando las fuentes de alimentos. Vader acudió al planeta y convenció a los Noghri de que los iba a ayudar, consiguiendo así que le juraran lealtad eterna a él y a sus descendientes. Darth envió naves de limpieza al pequeño mundo, naves que en vez de limpiar polucionaban más el planeta. Este engaño sería descubierto muchos años más tarde por la Princesa Leia, a quienes los Noghri reconocieron como la Mal'ary'ush, Lady Vader, la heredera de la lealtad que le debían al Señor Oscuro.

Cuando el último recuerdo de la República, el Senado Imperial, fue disuelto, Lord Darth Vader pudo sentirse satisfecho: era el segundo hombre de confianza de Palpatine, superado sólo por el Gran Moff Tarkin. Tenía a su mando uno de los pocos Super Destructores Imperiales de la Flota, el Devastador. Y el futuro no presentaba escollos.

Pero en su camino se cruzó con la nave diplomática en la que viajaba Leia, con los planos de la recién culminada Estrella de la Muerte y en busca del general Obi-Wan Kenobi. Vader la interceptó y capturó a la Princesa, que antes logró eyectar a dos droides con la información y la orden de encontrar a Kenobi en Tattoine. Sin detectar los poderes en la Fuerza de su hija (sin siquiera saber que lo era), Darth la torturó para que revelara la ubicación de la base central de los rebeldes. Cuando no pudo obtener esa información, Vader y Tarkin decidieron amenazar a la Princesa con la destrucción de su planeta natal a

menos que confesara. Cuando esta lo hizo, Alderaan fue destruído frente a los ojos de la joven.

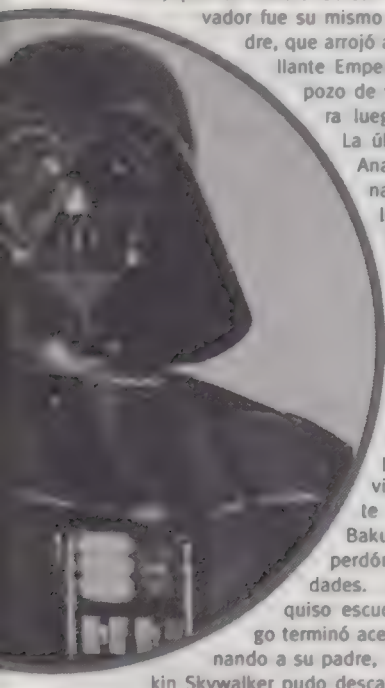
Durante el rescate que Luke Skywalker y Ben Kenobi organizaron para salvar a la Princesa el Señor Oscuro se encontró de nuevo con su maestro, al que creyó derrotar Pero Kenobi sólo lo había distraído para dejar que sus amigos escaparan y, al morir, había pasado a ser parte de la Fuerza, inalcanzable para siempre a la venganza de Vader.

Cuando los rebeldes se vieron obligados a atacar a la Estrella de la Muerte en Yavin, Darth Vader tomó su caza TIE personal y junto con dos pilotos se dedicó a cazar a las naves que querían hacer la pasada por el corredor donde estaba el punto débil de la estación espacial. En ese momento Lord Vader detectó la Fuerza en Luke. El maligno Jedi se salvó de perecer en la destrucción de la Estrella gracias a la suerte y a partir de ese momento comenzó a investigar al joven.

Eventualmente, tanto Vader como Palpatine descubrieron que ese joven no era otro que el hijo del Señor Oscuro de Sith, y decidieron pasarlo al Lado Oscuro. Pero los planes íntimos de Darth diferían de los de su maestro: él quería seducir a su hijo para deponer al Emperador y dominar la Galaxia juntos, utilizando los negros poderes de la Fuerza. Así se lo hizo saber a Luke momentos después de haber cortado su mano derecha en Bespin, donde el muchacho había sido atraído por Vader para ser capturado.

Luke escapó y Darth continuó buscándolo, pero fue el mismo Jedi novicio quien se entregaría de manera voluntaria. El joven había averiguado la verdad acerca de su linaje y quería convencer a Darth Vader para que volviera a ser Anakin Skywalker. Vader lo condujo frente al Emperador para que Luke completara su entrenamiento. Pronto se encontraron luchando una vez más a causa de las chicanas que Palpatine dirigía contra el muchacho. Durante este combate Darth averiguó que Leia también era su hija y fue su afirmación de que si él no se pasaba ella quiza si lo haría, lo que hizo que un furioso Luke Skywalker lo derrotara.

Pero como el mismo Luke dijo al Emperador, él era un Jedi como su padre lo había sido antes que él, y no se entregaría al Lado Oscuro. Enfurecido, Palpatine comenzó a arrojar terribles descargas de Fuerza contra el joven, que casi muere. Su salvador fue su mismo padre, que arrojó a un aullante Emperador por un pozo de ventilación para luego derrumbarse.



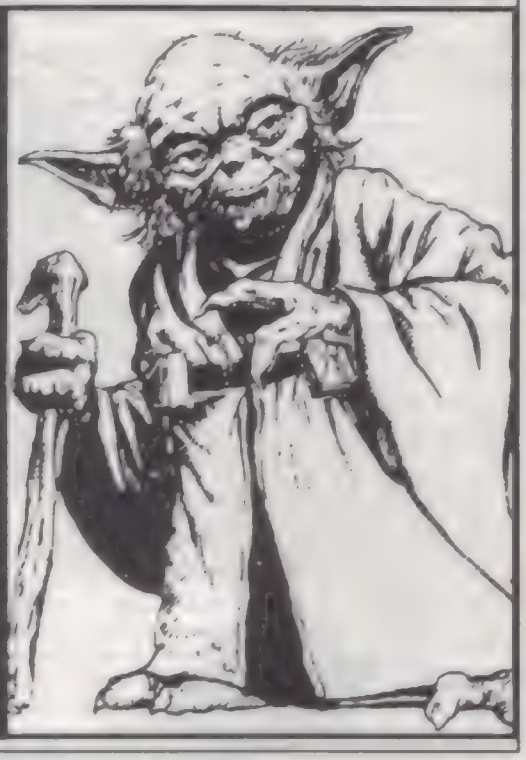
La última voluntad de Anakin Skywalker, finalmente retornado a la Luz, fue ver a su hijo sin la máscara. Luego de muerto, Luke construyó una pira funeraria donde ardieron los restos de Anakin.

Sin embargo, su espíritu no tenía paz. Así fue que visitó a Leia, durante la campaña de Bakura, para pedirle perdón por sus atrocidades. La Princesa no quiso escucharlo, pero luego terminó aceptando y perdonando a su padre, con lo que Anakin Skywalker pudo descansar para siempre, uno con la Fuerza.

## LOS BUENOS — YODA

Es paradójico que se sepa tan poco de uno de los más poderosos maestros Jedi de todos los tiempos, el pequeño y verdoso Yoda. No se sabe a qué especie pertenecía el diminuto (solo en el sentido físico) Jedi, aunque estaba relacionado de alguna manera con los reptiles y su especie gozaba de larga vida, puesto que murió pasado los novecientos años humanos. El único otro dato que se conoce de Yoda es que en su juventud participó de una expedición de Jedis que viajaron al planeta Dathomir y que fueron repelidos por las brujas de allí.

Durante la gran purga del Imperio, Yoda se refugió en Dagobah, un planeta perdido en un rincón de la Galaxia que alguna vez había sido habitado por un malvado Jedi. El aura de Lado Oscuro que provenía del árbol en que el Jedi había vivido contribuyó a evitar que el Emperador o Vader localizaran al Maestro, al que dieron por muerto. Desde su pequeña casita hecha de barro y juncos, Yoda vigiló a Luke y a la Princesa Leia, a quienes consideraba los únicos capaces de reconstruir la gloria Jedi de tiempos pasados. Cuando el joven Skywalker fue a buscarlo, Yoda lo entrenó todo el tiempo que el precipitado Luke quiso quedarse. La decepción del Maestro fue muy grande cuando vio que el muchacho era muy parecido a su padre. Sin embargo, Luke retornó luego de rescatar a Han Solo de las garras de Jabba. Yoda confirmó al joven que Darth Vader había sido Anakin Skywalker, su padre, y le dijo que debía enfrentarse a él de nuevo antes de convertirse en un Jedi completo. El Maestro ya estaba muriendo, pero antes de desaparecer dejó saber a Luke que había otro que llevaba su nombre. La última vez que el muchacho vería a su maestro sería junto a su padre y Obi-Wan, luego de la destrucción de la Estrella de la Muerte.



## LOS PLANETAS: DAGOBAH

Dagobah es el principal planeta del sistema del mismo nombre. Este sistema es cercano al de Sluis, pero no es muy visitado debido a la devastación causada por los Jedi Oscuros de Bpfassh durante las Guerras Clónicas. El pequeño cuerpo celeste está compuesto en su totalidad por pantanos, habitados por peligrosas criaturas, y se encuentra rodeado de un grueso manto de niebla. Estos datos físicos, sumados al hecho de que no produce ningún material valioso para la industria, han hecho que ninguna especie racional se decida a colonizarlo. No posee espaciopuertos ni sistemas de comunicación con el resto de la Galaxia.

Dagobah fue el hogar de un Jedi Oscuro, lo que no contribuyó a mejorar su fama. A raíz de esto, además, el planeta exhuda una tétrica aura de Lado Oscuro que es sentida por los pocos visitantes que allí acuden. El centro de esta energía maligna es un enorme árbol, de raíces retorcidas y cuerpo cavernoso, que alguna vez fuera la morada de ese Jedi. Estas características negativas fueron las que causaron que fuera elegido por el Maestro Yoda para ser su morada. Además, el planeta era abundante en los alimentos favoritos del pequeño ser: raíces y vegetales. Los animales peligrosos se mantenían alejados de la vivienda del Maestro gracias a su profunda comunión con la naturaleza.

La fama de Dagobah aumentó luego de que se transformara en el escenario del entrenamiento de Luke Skywalker, quien volvería en otras dos ocasiones al planeta: la primera para despedirse de Yoda y la segunda para intentar encontrar información en los restos de la vivienda del Maestro; aunque este último viaje no le fue de gran utilidad.

Gil Galad
CHE INDÚR,
¿SABÍAS QUE EN GIL GALAD ESTÁN TODOS LOS JUEGOS DE ROL Y COMICS AMERICANOS AL MEJOR PRECIO?
SÍ, Y ADEMÁS HAY CARD GAMES Y JUEGOS DE GUERRA O WARHAMMER. DALE APURATE.
TENÉS RAZÓN, VAYAMOS ANTES DE QUE ALGUIEN TIRE UNA PLEGARIA A ELBERETH Y NOS BORRE. NOS VEMOS ALLA.
Rivadavia 5283, Gal. Gambo - Local 38 Subsuelo
Tel: 902-3653 Horario: Lun./Sab. 10 a 21 hrs.
E-MAIL: joc.argentina@...net.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina
INTERNACIONAL
ARGENTINA

# DRAGON BALL Z

(segunda parte) por Estudio Nuez/ Mariela Carril

**EN LA PRIMERA ENTREGA DE ESTA MEGA-NOTA REPASAMOS LA HISTORIA DE DRAGON BALL Z EN EL MANGA Y EN LA TELE. NOS QUEDARON PENDIENTES LAS TRECE PELICULAS BASADAS EN ESTA SERIE Y, POR SUPUESTO, LA SECUELA MAS RECIENTE, DRAGON BALL GREAT TOURNAMENT. ALLA VAMOS!**

## LAS PELICULAS

La saga de Dragon Ball Z se compone no sólo de los episodios para televisión, sino también de 13 películas. Las películas fueron producidas entre 1989 y 1995, siempre por los mismos sellos productores, TOHO y Toei Video. Vayamos entonces por partes:
La primera película se estrenó en Julio de 1989 y su título (tanto en español como en japonés) es Dragon Ball Z. La historia relata la venganza del villano Garlick contra Kami Sama (el Dios de la Tierra) y termina enfrentándose a Son Goku y su hijo, Son Gohan.

En Julio del mismo año se estrena El Ultimo Combate, donde un nuevo guerrero llega a la Tierra para ver la destrucción sembrada por Kakaroto. Al no ver tal destrucción, planta una semilla cuyo árbol va a absorber la energía terrestre y cuyos frutos darán más fuerza a quienes los consuman. Goku y compañía deberán evitarlo y evitar además que un saiyan superviviente de Vegeta, Tarles, los mate.

Poco menos de un año después, en Marzo del '90, sale El Hombre Más Fuerte. En los sesenta minutos que dura el film, los doctores Koichi y Villano tratan de volver a la vida en el cuerpo más fuerte del mundo. Para esto secuestran a los guerreros más poderosos: Goku y sus amigos. Para colmo, Piccolo es secuestrado y reconvertido por Villano y termina combatiendo a Goku y los Guerreros Z.

La cuarta película, El Super Guerrero Son Goku, aparece en pantalla en Marzo de 1991 y dura algo menos que una hora. La historia se centra en la invasión de la Tierra por parte de Slug, un Namek, y el enfrentamiento de todos contra él.

Ante el éxito, en Julio se estrena El Más Fuerte Entre los Fuertes, donde Coola (un ser de la misma raza que Freeza) llega a la Tierra para destruirla. Pero por supuesto, no cuenta con la evolución de los guerreros Saiyans al nivel de SuperSaiyans.

Los Guerreros con Diez Billones de Poder se estrena en Marzo de 1992. En sus escasos 45 minutos, los héroes viajan al planeta de los Nameks para acabar con el tirano que los está esclavizando, que resulta ser el mismísimo Coola, ahora llamado Metal Coola. Son Goku y Vegeta lo enfrentan y deben vencer también a su supercomputadora de regeneración.

Siguiendo la seguidilla de éxitos, en Julio del '92 sale La Ultima Batalla de los Tres Super Guerreros, donde (obviamente) Goku, Vegeta, Trunks y Piccolo lucharán contra A13, A14 y A15, tres androides que, fusionados en A18, se convierten en una réplica cibernética de un SuperSaiyan.

La octava entrega, Combates Peleas y Batallas, ve la luz en 1993 y en sus 70 minutos relata la historia de Paragus y su hijo Broly, quien no es otro que el SuperSaiyan de la leyenda, aquel que aparece cada diez mil años y tiene capacidad para destruir planetas enteros. Paragus planea acabar con todos los guerreros, pero no cuenta con la reacción de su propio hijo.

Nuevamente en Julio de 1993, los fans de Dragon Ball reciben El Desgarrador de Galaxias, donde Bo-Jack, destructor de galaxias, se ve repentinamente libre de su prisión. Junto con sus aliados, Vidoo, Pushing, Gokua y otros, intentará destruir a los más fuertes: Son Gohan, Trunks y Krilin.

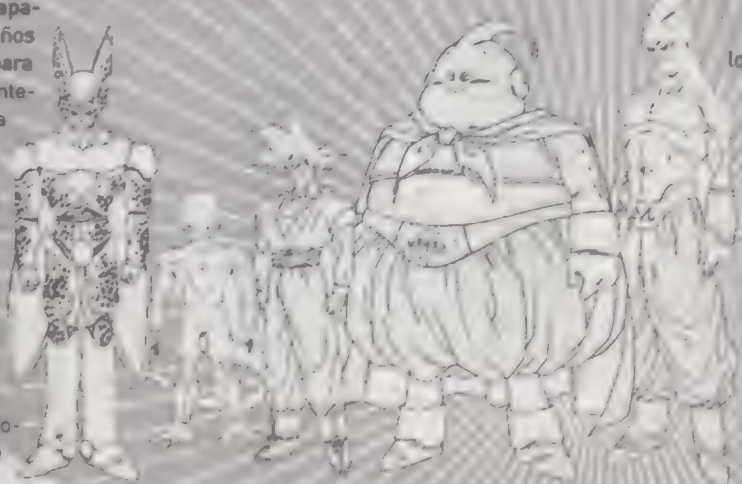
Increíblemente para todos, se llega a producir la décima película, que se estrena en Marzo de 1994: Peligro! El Super Guerrero No Debe Despertar!, cuya trama relata el destino de Broly y su caída a la Tierra, donde años más tarde despertará dispuesto a vengarse de los hijos de su enemigo: Kakaroto. Son Goku intentará un triple Kame Hame Ha para detenerlo. ¿Lo logrará?

Y, como ya era previsible, para no romper la tradición de dos por año, en Julio llega otro premio para los fans de la serie, El Ataque de los Super Guerreros: Broly ha regresado, esta vez clonado por el Dr.Kori. Junto con un ejército de bioguerreros, el villano deberá enfrentarse con A18, Goten y Trunks.

Una Nueva Fusión: Goku y Vegeta, es la película número 12 y presenta una vuelta de tuerca en las técnicas de combate. Un desperfecto técnico en la máquina de purificar almas en el Infierno, hace que el Oni (Diablo, en japonés), encargado, se transforme en un ser maligno. Muchos otros antiguos enemigos resucitan: Freeza, Raditz, Nappa, Coola y Slug. Goten, Trunks y Gohan (como Great Saiyan) deberán confrontarlos. Mientras tanto, en el Más Allá, Goku y Pike Han enfrentan al Oni descontrolado. Goku se transforma en un SuperSaiyan de nivel 3, pero el Oni muta en Janemba, un ser preparado para el combate. Cuando la derrota es inminente, aparece Vegeta y juntos se fusionan, dando nacimiento a Gogeta, guerrero con superpoderes.

La última entrega de esta larga lista se titula La Explosión del Puño del Dragón: Sólo Goku Puede Utilizarlo, que se estrena el 10 de Julio de 1995. La acción se desarrolla en Satan City, donde Gohan y Videl ofician de justicieros. Sin saberlo, ayudan a poner en marcha un plan para destruir el mundo. Sólo Goku y su técnica de Saiyan de tercer nivel -llamada el Puño del Dragon- podran con el malvado Hilgaden.

Con esta decimotercera película termina la serie de filmes dedicados a Dragon Ball Z, una cosecha más que extensa acorde con los interminables tomos del manga.

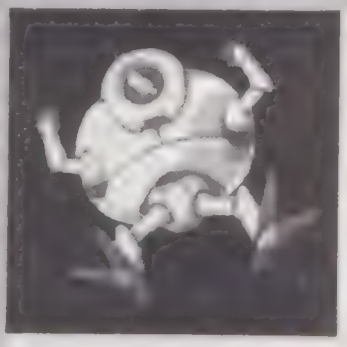


# DRAGON BALL GT

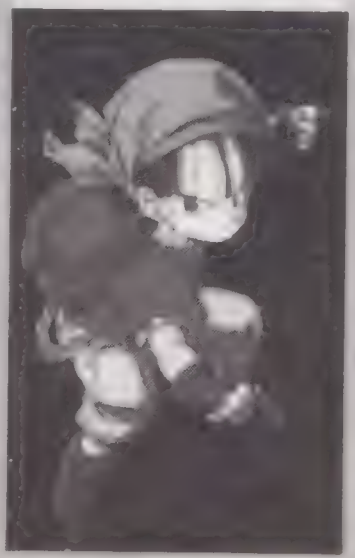
## LA HISTORIA CONTINUA

Antes de que terminara DRAGON BALL Z se había decidido, por los directores de TOEI, realizar una secuela a la exitosa serie: Dragon Ball Great Tournament (o Dragon Ball GT). Esta nueva continuación se presenta en TV el 7 Febrero de 1996 (dos semanas después del último episodio de Dragon Ball Z) y se realiza directamente como dibujo animado, es decir, no está basado en un manga de Akira Toriyama

Para que Dragon Ball GT tuviera mayor aceptación entre los exigentes fanáticos, decidieron tomar la escencia de Dragon Ball, o sea, comedia y aventura. La intención era devolver la serie a sus comienzos pero, a pesar de estas intenciones, la nueva secuela no tiene las mismas características. Quizás por eso, a medida que avanzan los capítulos, se volvió más hacia la onda de Dragon Ball Z, con nuevos poderes, transformaciones y mucha acción.



La serie tiene muchos aspectos negativos que no ayudan y varios conceptos nuevos que no habían sido usados ni en Dragon Ball ni en Dragon Ball Z y esto molesta a los fans, que se irritan con pequeños errores (que les resultan gravísimos) y dejan de ver la serie. De todos modos, el principal elemento que despierta la sospecha de los seguidores más fieles de Goku es el hecho de que Akira Toriyama no trabaja directamente en la serie, sino que figura sólo como "supervisor artístico".



### LA HISTORIA COMIENZA

Todo empieza diez años después del final de la saga anterior, cuando Goku es devuelto a su cuerpo de niño por Pilaf (al pedir este un deseo) y se va en busca de las legendarias Bolas de Dragón Rojas (ouch!) para poder volver a su cuerpo adulto y salvar a la Tierra, ya que se sabe que cada vez que alguien pide un deseo, el planeta en el cual se formula el deseo, estalla en el lapso de un año

La diferencia entre estas Bolas Rojas y las Bolas de Dragón anteriores es que éstas se dispersan por todo el universo. Pero esto no detiene a Goku quien, junto a su nieta Pan y Trunks, se lanza en una nueva búsqueda que se inicia en el planeta Imeka (donde luchan contra el despótico rey Dongya) y luego los lleva por toda la galaxia.

Para localizar las Bolas, Goku y sus amigos cuentan con un Dragón-Radar, pero en uno de los planetas que visitan se topan con un robot bastante estúpido llamado Giru, que accidentalmente se traga el Radar. El robot asimila la tecnología del Radar pero, felizmente, obedece a Trunks y colabora con nuestros héroes en la búsqueda de las Bolas.

### EL MALVADO

El malvado de la saga central de Dragon Ball GT se llama Babi, quien escapa a la Tierra y se apodera de esta a través de unos huevos que implanta en todas las personas y le permiten controlarlas. Vegeta es elegido por Bibi para auto-implantarse y controlarlo personalmente.

Luego de varias idas y vueltas, Goku debe enfrentarse a Gohan, Goten, Trunks y Bra', pero Babi (en el cuerpo de Vegeta) decide confrontarlo de igual a igual. Al comenzar el combate, Goku logra el poder Super Saiyajin de Nivel 3 y la balanza se equilibra, pero Babi aún tiene todas las de ganar. Goku descubre que, en su

**文化形態** ぶんかけいたい

文化形態 ぶんかけいたい

cuerpo de niño, es incapaz de aguantar mucho tiempo el poder Super Saiyajin de Nivel 3 y pronto vuelve a su nivel de fuerza normal. Babi suma un nivel más a su poder gracias al poder Saiyajin de Gohan, Goten, Trunks y Bra. Babi crea una bola de energía malévola y la lanza contra Goku, que es alcanzado y (una vez más) parece morir.

Kibito Kaioushin salvó a Goku en el último momento, pero la bola fue muy poderosa y provocó un salto dimensional a otra dimensión paralela bastante ridícula donde Goku queda atrapado.

Pero no todo termina ahí, sino que viene una batalla final entre Goku (que se transforma en un mono dorado y logra el Nivel 4 de Super Saiyajin) y Babi-Vegeta quien, gracias a Bulma, también se convierte en un mono gigante.

## LA LUCHA SIEM[illegible]

Originalmente, la historia terminaba ahí, pero se decidió agregar otra saga para que la serie terminara junto con la salida del juego homónimo para la consola Playstation.

La nueva historia cuenta cómo el Dr.Muru y el Dr. Gero unen sus fuerzas en el Infierno para crear el Androide Perfecto N°17 y arrasar la Tierra. Los doctores se las ingenian para atraer a Goku al Infierno y dejar que Cell y Freeza cobren venganza y acaben con él. Goku los derrota con facilidad, ayudado por Piccolo y Dende, y regresa a la Tierra para enfrentarse al Androide n°17

## TODO COMO EL ORO

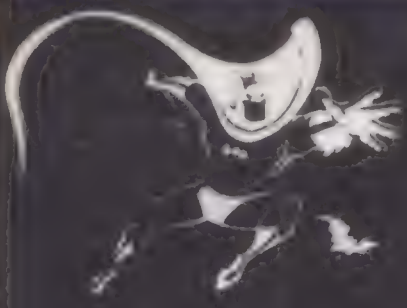
Dragon Ball GT fue, al igual que sus predecesoras un gran éxito de rating y una verdadera máquina de vender merchandising. Sin embargo, como ya dijimos, a los fans más tradicionales de la saga de Toriyama esta nueva versión no los terminó de conformar nunca

Entre las principales críticas, obviamente, está la de las nuevas Bolas repartidas por el universo y el planteo (sin ninguna explicación) de "dentro de un año explotará la Tierra". El diseño de los personajes también fue muy cuestionado: el corte de pelo y los bigotes de Vegeta, el diseño de Trunks, la ropa, etc. Incluso el tema del pelo de Vegeta resulta contradictorio con un episodio de DBZ en el que se establece que el pelo de un saiyajin nunca cambia Se puede regenerar si es cortado, pero no crecer más allá de su forma habitual. También se hizo evidente,sobre todo en los diseños de los planetas y los alienígenas, la ausencia de la mano maestra de Toriyama, reemplazado aquí por artistas de Toei que lo imitan de un modo poco convincente

Y, por supuesto, la acción y la violencia que tanto le gustaban a los fans de DBZ brilla por su ausencia en DB GT. En su lugar hay peleas más cortas y menos extremas, más al estilo del primer Dragon Ball. Claro que, en el climax de la saga de Babi, cuando Goku se convirtió en Super Saiyajin de Nivel 4, los otakus se babearon como locos y se olvidaron de todas las críticas...

TODO SOBRE DRAGON BALL

# HERENCIA COMICS



MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

-SALA DE JUEGOS-

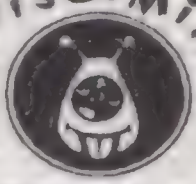
COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUÑECOS
MAQUETAS
CARDS

VILLA BALLESTER

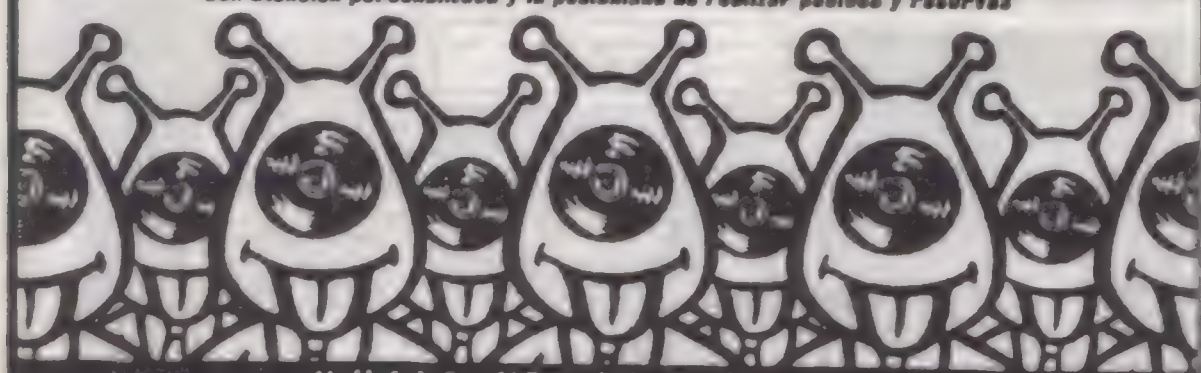
# YA ESTAN ENTRE NOSOTROS

## LAS LEGIONES DE LA MUSICA Y DEL COMIC ATERRIZARON EN ALMAGRO

DISCOMIX



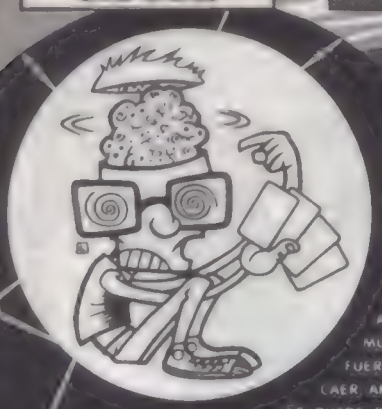
**Tenemos cd, casettes, libros, muñecos, comics españoles y americanos, juegos de rol, cartas y tablero**
**Con atencion personalizada y la posibilidad de realizar pedidos y reservas**



MUSIC-COMIC & BOOKS
Av. Corrientes 3868 Tel. 862 9719 CP. (1194) CAPITAL FEDERAL

AMORFI
SOY UN AMORFI QUE ANDABA SOLO EN UNA CIUDAD SOLEADA
AMORFI TRES Y AMORFI CUATRO
EN LA VIDA OPTIMISTA DE AMORFI, TODO ERA FELICIDAD!!! PERO... ¡EL POZO! ¡CUIDADO!
AMORFI © DANI the ©.
UP
EMPEZÓ A CAER HACIA UN VACIO, QUE PARECIA NO TENER FIN...
EL GOLPE LE HIZO PERDER LA MEMORIA, EL SENTIDO, (SI ES QUE TENÍA) Y VAYA UNO A SABER QUE MÁS PERDIÓ..
ME DUELE
FUÉ INTERNADO EN UN ASILO PARA LOCOS, PERO PARECÍA NO RECUPERARSE...
LO SUBLIME CONSISTE EN IGNORAR LA PROPIA SABIDURIA
HABÍA DEJADO DE DECIR BOLUDECES...
LO QUE SE MANTIENE QUIETO, SE RETIENE CON FACILIDAD.
SEGÚN EL TAO, CLARO
PERO DIOS APARECIÓ
YAMORFI VOLVIO A SER EL MISMO DE SIEMPRE...
SÍ ME MANDAN AL BANCO, VOY CONTENTO!!!
FIN
LA YAPA
PARA LOS QUE SE QUEDARON CON LAS GANAS DE MÁS AMORFI
ACÁ VAN CUATRO SENCILLOS PASOS PARA QUE HAGAN LA GERMINACION
TENER PAPEL, VASO Y UN AMORFI
JUNTAR TODO...
ECHAR AGUA
YA SALEN LOS PRIMEROS BROTES

Amorfi © Dani the ©



# cebamiento infinito

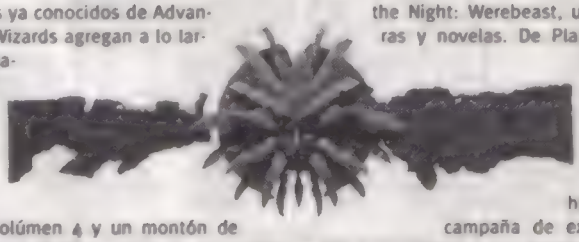
El juego de Rol es un derivado o una completización de los juegos de mesa, que desde principios de los 70 se empezó a expandir por todo el mundo, cada vez con mas fuerza hasta que empezó a decaer antes de llegar a los 90. Se puede decir que el gran responsable del surgimiento y expansión de los juegos de Rol haya sido un pequeño juego de mesa que presentaba unos casilleros entre dibujitos de calabozos, por donde los jugadores debían avanzar y enfrentarse a problemas, el más grande de ellos, los dragones. Algo así era el Dungeons & Dragons que, afortunadamente, despertó en muchos jugadores la necesidad de crear sus propios personajes, salir de esas casillas entre calabozos y conquistar todo un mundo de fantasía antes inexplorado. Pronto el juego de Rol fue cobrando la forma con que lo conocemos ahora y el Advanced Dungeons & Dragons empezó a editar manuales para los jugadores, para el Amo del Juego, Bestiarios, sub-mundos, libros de Magia, campañas, aventuras y un etcétera muy largo. Muchísimas empresas se prendieron en la movida del Rol, pero sin duda, fue TSR la que llevó el negocio a los límites más insospechados. El AD&D tiene millares de adeptos en todo el mundo (aunque muchos lo empezaron a abandonar durante esta década) y con la "pasada de moda" del juego de Rol, veían mermar los universos. La gente cebada de los juegos de fantasía ya no quería perder tiempo leyendo manuales, armando aventuras, creando personajes, tirando dados y jugando tardes enteras. Pedían algo cada vez más simple, rápido, competitivo, que generara cebamiento y el deseo se les cumplió, más allá de la imaginación del más cebiche de los roleros. Magic. Un juego de cartas coleccionables entró en el mercado y su efecto fue casi instantáneo: El Rol tenía los días contados.

A fines del año pasado, TSR cayó en manos de los Wizards of the Coast, los dueños de Magic the Gathering, que desde siempre fueron adeptos a los juegos de fantasía. Y como los avatares del destino son inciertos, hoy por hoy, la gente que hace fortunas con el collectible-card game, ha decidido resucitar este fantástico -y provechoso- mundo del juego de Rol. Helo aquí.

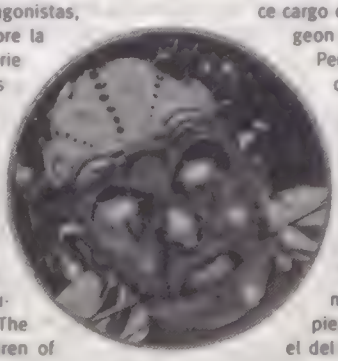
## REGRESO CON MAGIA

por Mr.Master

Para empezar, a todos los libros ya conocidos de Advanced Dungeons & Dragons, los Wizards agregan a lo largo de este año: una guía a la magia (College of Wizardry), la Wizard's Spell Compendium vols. III y IV, The Illithiad de la línea Monstrous Arcana, el Dungeons Builder's Guidebook para hacer calabozos, el Compendio de Monstruos volúmen 4 y un montón de aventuras nuevas. Para Forgotten Realms sacan la expansión Empires of the Shinning Sea y un accesorio con todo sobre dragones, el Cult of the Dragons, uno sobre antagonistas, el Villains Lorebook, Calimport con data sobre la ciuda de Faerun, Demihuman Deities de la serie de Faiths & Avatars con todo sobre las razas no-humanas y sus creencias, unas aventuras y unas cuantas novelitas.



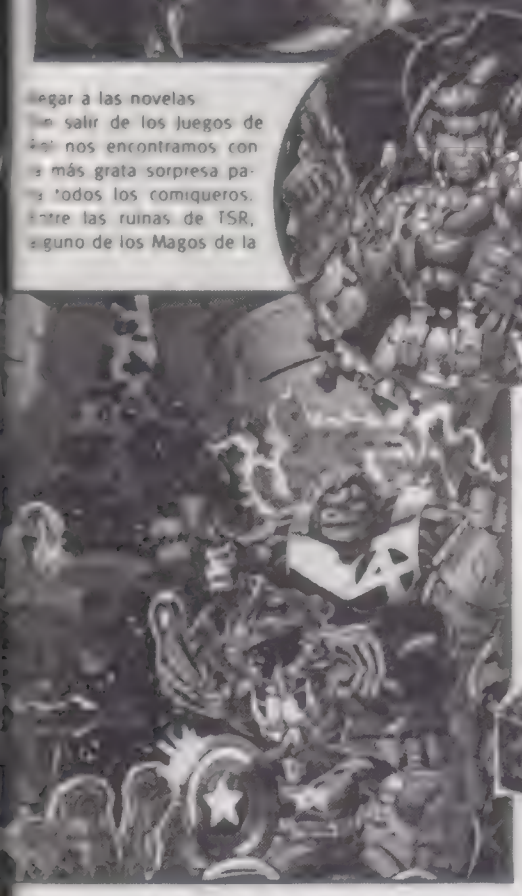
Para la línea de AD&D Greyhawk reeditan el básico para el jugador y nuevas aventuras. La nueva campaña Birthright sale con su libro de reglas, el Book of Regency con todo sobre Cerilia, Shadow Moon, una exploración al lado oscuro del mundo, Blood Spawn, el bestiario de la región y una aventura. De Ravenloft sacan la aventura/accesorio The Shadow Rift, el Champion of Mists, el Children of the Night: Werebeast, un par de aventuras y novelas. De Planescape (otro de los submundos de AD&D), sale el Monstruos Compendium Appendix III, A Guide to the Ethereal Plane, una campaña de expansión llamada The Inner Planes y dos aventuras. Para Dragonlance salen más novelas y además, WotC se hace cargo de las publicaciones Dragon (bi-mensual) y Dungeon (trimestral), pilares en el cebamiento rolístico.



Pero los Wizards sacan de la galera el Dragonlance Fifth Age (Dramatic Adventure Game), una cruza entre juego de Rol y de naipes, casi sin reglas, sin dados y con el sistema patentado SAGA, agregándole el Bestiario, Heroes For Hope, Wings of Fury, A Saga Companion, Citadel of Light, Seeds of Chaos y Palanthas, todos suplementos y nuevas novelas, por supuesto.

También de los WotCs es la línea Alternity, un nuevo juego de Rol de ciencia-ficción, que empieza este mes con el manual del jugador, después el del Master, accesorios, campañas, aventuras, hasta

egar a las novelas
n salir de los juegos de
l nos encontramos con
a más grata sorpresa pa-
a todos los comiqueros.
ntre las ruinas de TSR,
guno de los Magos de la



(el jueguito de dados) la extensión de los Avengers, un Marvel Super Dice: Clash Game con los X-Men y Excalibur en Mayo, Spider-Man para Junio y en Octubre los Fantastic Four.

Pero si de la gente que se baña en oro gracias al Magic hablamos, pues hablemos. Para este año, el coliectible card-game nos trae a la par en todo el mundo: Stronghold (Fortaleza), el Quinta Edición Juego Coleccionable, que es una secuela a Portal, intermedia al Magic común en Abril, Exodus (Exodo), la nueva expansión para Junio junto con Portal II, la Segunda Era; en Septiembre agárrense fuerte porque esto es una lección de avechucheo muy impresionante: sacan a la venta unos mazos llamados 1998 World Championship Decks, es decir los mazos que ganaron el campeonato del mundo! Para Octubre se vuelve a sacudir el bolsillo con la nueva -e innecesaria- expansión: La Saga de Urza, como en Fortaleza y Exodo, vienen mazos normales y preconstruídos.

Y hay más card-game para este boletín: el lanzamiento de C/23, que acompaña un comic de Jim Lee, el juego de Xena (Mayo) y Hercules: The Legendary Journeys (Julio), más Battletech con expansiones como Arsenal, Crusade y Payback; de la sublínea Legend of the Five Rings sale The Hidden Emperor, de Legend of the Burning Sands aparece Shadow of the Tyrant, de Doom Town sale el Trading Card Game de The Deadlands y Dune presenta su segunda expansión en Julio (Thunder at Twilight) y una tercera en Noviembre (Second Moon Rising). Los Hombres Lobo del Rage se van a timbear y presentan en Diciembre el Snake Eyes: Rage Across Las Vegas. A esto le sumamos la revista mensual Duelist y miles de nuevas novelitas de Magic The Gathering, juegos de dados, de mesa y un etcétera muy largo, que nos da por resultado un negocio multimillonario.

Cabe destacar, dejando los dólares de lado, que con esta adquisición de TSR, se le hará muchísimo más fácil a cualquier comiquero el conseguir su juego de Rol de Marvel, nuevos manuales, compendios, mapas y aventuras. A él!

osta encontró el viejo Juego de Rol de los superhéroes de
Marvel y lo reformuló para sacar en Junio una nueva
ersión mejorada, también con el sistema de reglas SA-
A. En Julio aparece el X-Men Roster con todo sobre los
utantes junto a la aventura X-Men: Who Goes There? que los enfrenta a los Broods. En Septiembre
nzan la Guide to Marvel Earth, con varias toneladas de data, mapas y todo sobre los héroes, villanos y sus escondrijos y ciudades. En Octubre
parece el Avengers Roster para usarlo en Noviembre con la aventura Avengers: Masters of Evil, que enfrenta a los héroes con los Thunderbolts y docenas de villanos. "Espectaculaaaaar!", escucho gritar al Dr.Sax.

Y siguiendo con Marvel, Wizards le agrega al Marvel Super Dice

# Johnny Quick

**Nombre Real: John Chambres** **Creadores: Mort Weisinger y Chad Gothkopf**

**Primera Aparición: More Fun Comics n°71 (1941)**

**HISTORIA:** El pequeño Johnny iba con sus padres en un auto, hasta que ellos mueren en un terrible accidente, dejándolo como único sobreviviente. John queda al cuidado de su profesor de matemáticas, Ezra Gill, genio y millonario. Entre sus muchos proyectos, el más importante de su vida, fue la creación de una fórmula matemática que desentrañara los secretos del tiempo y el espacio a través de la electricidad y la gravedad, de acuerdo a un papiro que encontrara en la tumba del faraón egipcio Amen. Cuando supo que ya estaba lista, el Profesor Gill llamó a Johnny y delante de él recitó una extraña ecuación. En ese instante, el anciano recibió supervelocidad, demostrando el éxito de sus teorías. Pero sabiendo de su mal estado de salud, le hizo prometer a su protegido que usaría la fórmula para defender la justicia y el bien, y luego se murió.

Estamos en el año 1940 y el joven fotógrafo de Los Angeles consigue un trabajo como cameraman para los cortos noticiosos de los cines en la agencia Sees-All Tells-All News junto a un ayudante gordito y simpaticón, Tubby Watts. El primer encargo es cubrir la aparición de los reyes de Inglaterra en la Feria Mundial, y ahí John ve a un par de superhéroes en acción. Más tarde, en un teatro, Johnny vería a su ídolo, Flash (Jay Garrick), acabando con unos criminales, y su plan ya estaba trazado. Su siguiente trabajo fue en un circo, donde se disfrazó con unas ropas amarillas y rojas y usando su supervelocidad, desenmascaró a unos criminales. Tubby siempre le decía que si se apuraba iba a ser un Johnny Quick, y adoptó ese apodo como su nombre de guerra.

En ese año, tuvo que ir a cubrir una reunión del Presidente Roosvelt en la Casa Blanca, y allí conoció a la corresponsal de guerra radial Libby Lawrence, de quien se enamoró inmediatamente. Ante el peligro, John deja paso a su alter-ego y va a la ayuda del Presidente, junto a una heroína rubia, Liberty Bell, a quien reconoce fácilmente como Libby. Allí no sólo conoce al Presidente, sino que tambien aparecen Atom, Hawkman, Robotman, Dr. Midnight y Plastic Man. Juntos emprenden una gran aventura para ayudar a la Justice Society.

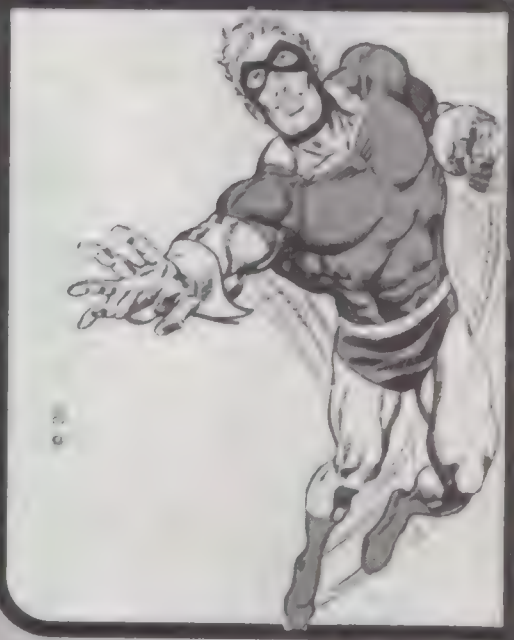
Cuando en Diciembre del '41, la Society se desbanda, Johnny Quick, Liberty Bell, Hawkman, Hawkgirl, Robotman, Firebrand, Atom, Sir Justin y Plastic Man, se asocian como el All Star Squadron y, con el tiempo, todos los superhéroes existentes en ese entonces en los Estados Unidos se unirían al grupo. En 1942, en Boston, casi al mismo momento en que los efectos de la Crisis empiezan a notarse en este tiempo, Johnny y Libby contraen matrimonio luego de un tórrido romance. Ni bien salen de la iglesia, Green Lantern (Alan Scott) se los lleva a la Tierra-S para seguir ayudando a la gente.

Luego de la guerra, a finales de los '50, Johnny y Liberty Bell se separan y ella se va a vivir con Tarántula, otro héroe del extinto grupo. A la vez que Johnny se dedica a hacer películas, en 1954, el divorcio se lleva a cabo, pero los terribles eventos de ese año sacuden a todos y en 1955 Johnny y Libby vuelven a reunirse.

Durante 1963, Johnny Quick se encuentra con el gurú de la speed-force, Max Mercury y juntos combaten al velocista demente Savitar, mandándolo a través del tiempo al futuro.

Cuando llegamos a los '80, Johnny y Libby están de nuevo separados, pero ahora tienen una hija, Jesse, y él es el máximo ejecutivo de las empresas Quickstart, de venta de productos por cable y se ha llenado de plata gracias al pensamiento positivo y su comercialización. La vuelta de un Barry Allen muy peligroso junta a Johnny con el Flash del momento, Wally West, y Quick le enseña la fórmula del Profesor Gill. Cuando desesperado por conseguir más velocidad, Flash usa la fórmula, va tan rápido que el tiempo parece detenido para todo el mundo menos para él. Según Max Mercury, la fórmula matemática no es la causante del poder, sino un gatillo para la conexión de Johnny con la Fuerza de la Velocidad.

Poco después, reaparece Savitar e Iris Allen le advierte a Johnny que tenga muchísimo cuidado porque una vida está en grave peligro. Y así fue. En la lucha final contra el velocista "del lado oscuro de la speed-force", Johnny acepta ante Max que siempre estuvo ligado a la Fuerza y que la fórmula era un adorno, un jueguito subconsciente; ya nada le importa, su hija está a punto de morir en manos de



Christina (ex-Lady Flash) Alexandrova y Quick corre como nunca antes para evitar su muerte. Tanta velocidad agarra que no sólo salva a la hija, sino que también es "atrapado" por la luz, es absorbido por la speed-force para pasar a la Historia y terminar así su carrera, como un héroe.

Johnny Quick activaba su poder mediante una ecuación matemática, - 3x2 (9YZ) 4A -una construcción de la 4º dimensión que le permitía acceder a la speed force y así correr a increíbles velocidades, crear remolinos girando los brazos, atravesar paredes cuando vibraba las moléculas de su cuerpo y hasta volar. Para frenar su poder, decía otra ecuación - Zs5Y (2AB) 6 - aunque la mayoría de las veces le bastaba con olvidarse

**(Diego Accorsi)**

## EXTRA-DATA

Cuentan que Weisinger creó a Johnny Quick en el mismo momento que a Aquaman y a Flecha Verde, uno atrás del otro, a principios de 1940. Johnny apareció en More Fun desde Septiembre del '41 hasta Febrero del '46 (nº107) y siguió en Adventure Comics durante toda una década ininterrumpidamente, cosa muy extraña si tenemos en cuenta que el 99% de los heroes creados durante la guerra no llegaron a 1950.

Johnny Quick dejó de existir en la Impulse nº11 de Febrero del '96, pero un ala del Museo Flash es la Johnny Quick Memorial, y su hija sigue con su legado de superhéroe velocista.

# Pantallazos

POR MR.MASTER

## MARVEL NO PEGA UNA

La película de Daredevil que iba a dirigir Carlo Carlei se fue para atras. La 20th Century Fox perdió los derechos (que volvieron a Marvel) y a J.M.DeMatteis le avisaron que suspendan el guión que estaba preparando porque por lo menos hasta que la situación financiera de Marvel mejore el proyecto se va al freezer. Claro que, si llega a pegar el Daredevil de Kevin Smith, la cosa podría reactivarse de inmediato.

La peli de Hulk (de la que veníamos batiendo ya varias postas) también se suspendió, sin siquiera tener un actor definido para el rol de Bruce Banner. La pre producción se centró en los maquillajes protéticos y los efectos de computadora y, cuando alguien hizo la cuenta, se habían dilapidado nada menos que 100 millones de dólares. Hasta que no aparezca alguien dispuesto a aportar un billete, el gigante verde tiene luz roja.

## MAS PROYECTOS AL FREEZER

Más de una vez hemos ironizado con la anunciada trilogía fílmica del Corto Maltes que iba a protagonizar Christopher Lambert, porque pasaban los meses y no se anunciaba ninguna fecha de estreno. Ahora se anunció oficialmente lo que se veía venir: el proyecto se pinchó y no habrá ni una, ni dos, ni tres películas del glorioso marino de Hugo Pratt.

Y la serie de TV de Wonder Woman, a la que tantas pilas le estaba poniendo la Warner, también se viene postergando de lo lindo. Parece que no encuentran a la actriz ideal para el rol protagónico (loco, contraten a Julie Strain y déjense de joder!) y lo que era "seguro" para Octubre, ahora es "probable" para el '99. No se sorprendan si todo queda en nada.

## NINJAS POR DOQUIER

Zen Intergalactic Ninja, un muñequito creado en pleno boom de las Tortugas por Dan Cote, ahora llega al cine de la mano de Brian Yuzna, director y productor de Re-Animator y The Dentist, productor de las ver-

siones animadas de dos mangas exitosos, Ghost in the Shell y Crying Freeman y creador de Phantom Kommando y Cyber Ninja. La producción corre por cuenta de una empresa canadiense, Cine-Comics, y la filmación comenzará en Junio en la ciudad de Montreal. Ya se anunciaron a Kelly Jean y Mimi Rogers como las estrellas principales, pero no se sabe todavía quién encarnará a Zen y mostrar su verdadera apariencia. Por lo pronto, entró en el paquete Surge Entertainment, la empresa de marketing que vendió cientos de licencias de las Tortugas Ninjas.

Y hablando de las Tortugas, volvieron a la tele con The Next Mutation, una serie protagonizada por unas Tortugas de sexo femenino. Y como parece que la nueva [illegible] ya está fabricando [illegible] nuevo comic para Image. Cowabunga II, el regreso!

## V, EN CD

El músico David J no es para nada ajeno al mundo del comic. La banda con la que se hizo conocido en los '80, Love & Rockets, toma su nombre de la recordada revista de los Hermanos Hernández. Ahora David J lanzó On Glass, una colección de sus hits de los años 1983-1985, que incluye todas las canciones de un EP titulado V for Vendetta, en obvia alusión al comic que Alan Moore y David Lloyd publicaban en ese entonces en la revista Warrior. La papa más fina del EP es el tema This Vicious Cabaret, con letra del propio Moore, que aparece en la historieta tocada en el piano por el protagonista. El EP de V for Vendetta no se distribuyó jamás fuera del Reino Unido, así que On Glass es la primera oportunidad que tendremos de escuchar estos temas por estos pagos.

## Y ULTIMA

Mike Mignola está contento con el guión que le mandaron para la película de Hellboy y afirma que si bien no es una adaptación literal es muy respetuosa de su historieta. Todavía la cosa está muy verde, pero Mignola confía en que la peli se va a terminar haciendo.

# Ya llegó a la Argentina

# STRONGHOLD

la última expansión de MAGIC El Encuentro
el mejor juego de cartas coleccionables

## Conseguí tus sobres de ampliación y mazos preconstruídos en tu comiquería

Y andá preparando tu mejor mazo... en junio se vienen los Campeonatos Regionales, con invitaciones para el Campeonato Nacional. Informes en Ediciones de Mente - 374-2050

MAGIC THE GATHERING DCI REGIONALS

EDICIONES DE MENTE

Distribuidor e importador exclusivo en Argentina y Uruguay de Magic y todos los productos de

Wizards OF THE COAST

POR ANDRES ACCORSI

**NO ES NINGUNA NOVEDAD QUE EN ARGENTINA SE ESTAN EDITANDO MENOS COMICS QUE NUNCA Y QUE LO POCO QUE SE EDITA TIENDE A ENCASILLARSE EN UNO O DOS GENEROS. COMO RESPUESTA A ESTO, LOS AUTORES QUE NO ENCAJAN EN ESTOS POQUITOS PROYECTOS LOCALES, SE HAN AGRUPADO PARA AUTO-EDITAR SU OBRA, EN PUBLICACIONES INDEPENDIENTES QUE SE ESTAN GANANDO UN ESPACIO A FUERZA DE ORIGINALIDAD, CALIDAD Y, SOBRE TODO, AGUANTE. EN ESTA CHARLA INFORMAL, CONVERSAMOS CON ESTEBAN PODETTI, PABLO FAYO Y PABLO SAPIA (SUELTEME), DIEGO BIANCHI (LAPIZ JAPONES), DANIELA KANTOR Y JULIAN D'ANGIOLILLO (EL TRIPERO) Y EL MARINERO TURCO (OXIDO), TODOS ELLOS HISTORIETISTAS PROFESIONALES DEVENIDOS EN EDITORES, CASI A SU PESAR. ESTO ES LO QUE TIENEN PARA DECIRNOS.**

# HORA DE LA INDEPENDENCIA

**AA: LA PRIMERA PREGUNTA ES LA OBVIA, LA QUE SE HACE TODA LA GENTE QUE LOS SIGUE: ¿POR QUÉ SALEN TAN ESPACIADOS LOS NÚMEROS DE ESTAS REVISTAS?**

**EP:** Esa pregunta tiene una sóla respuesta: Dinero (risas). En realidad tiene otra respuesta, que es también tiempo, pero que tiene que ver con el dinero. Si nuestra revista diera el suficiente dinero como para que todos viviéramos exclusivamente de ella, seguramente saldría todos los meses.

**DB:** Yo creo que pasa por distintas formas de laburar. Cuando nosotros encaramos la edición del Lápiz Japonés, la idea era sacar tres, o por ahí cuatro números por año. Después, cuando nos pusimos a trabajar y vimos el kilombo que era armar un número, decidimos que para hacerlo bien, nos teníamos que tomar un año. Y bueno, ahora la idea es esa, un Lápiz Japonés por año, pero que salga como a nosotros nos gusta. Por supuesto, también pesa el tema de la guita, pero nosotros pensamos esto como un medio de comunicación, y en ese sentido, lo importante es comunicarnos con el lector. Como sea y cuando sea. No creo que la periodicidad sea fundamental en esto.

**PF:** Yo creo que hemos descubierto sobre la marcha el tiempo que tarda la guita en volver. Nosotros, de entrada, conseguimos un subsidio y teníamos la guita para dos números, convencidos de que, para el momento de sacar el tres, ya íbamos a tener la guita del uno y del dos, pero nada que ver... Es todo mucho más lento y eso es una traba para ajustar el tema de la periodicidad. A menos que empieces con un fondo de dinero más grande que el que teníamos nosotros...

**MT:** Además no te olvides que nosotros estamos aprendiendo todo un laburo que no conocíamos, que es el laburo editorial. Si el tema fuera sólo hacer las historietas y listo, bueno, seguramente podríamos mejorar la periodicidad. Pero además tenemos que andar transando con peliculeros, imprenteros, distribuidores, auspiciantes. Todo eso lleva tiempo y te desgasta muchísimo...

**AA: O SEA QUE, ADEMÁS DE LA GUITA, PESAN EL TEMA TIEMPO Y EL TEMA DE LA INEXPERIENCIA EN EL LABURO EDITORIAL...**

**DB:** A mí, la verdad que me gusta. El trabajo de la edición me interesa, me parece fascinante.

**MT:** Yo creo que a todos nos gusta la edición. Todos hemos laburado en revistas y hemos sido partícipes, en alguna medida, del laburo de edición. A mí me encanta, por ejemplo, sentarme a armar el número, es como el sueño del pibe. Pero, todo lo demás...

**EP:** Todo lo demás lleva muchísimo tiempo.

**DK:** Para nosotros tampoco es muy importante el tema de la periodicidad. Parte del sentido de tener una revista alternativa es ese, no tener compromisos con nadie y salir cuando queremos, cuando nos parece.

**MT:** Pero eso no es lo ideal. Lo ideal sería que las revistas fueran mensuales y si no, cada dos meses.

**EP:** Yo creo que, como autor, uno necesita que salga rápido el material que uno hace. Cuando uno tarda mucho, después ve el material publicado y ya no le gusta. Creo que el autor, en general, va muchísimo más adelante que su obra publicada.

MAX CACHIMBA/OXIDO

**PF:** El tema es que, cuando desaparecés mucho tiempo del kiosco, después volvés y es como empezar de cero. El kiosquero se olvidó de vos, el lector incluso se olvidó...

**MT:** Sin duda. Para una revista comercial, hacer un paréntesis tan largo entre número y número es kamikaze.

**PS:** La ventaja que tenemos es que no somos revistas comerciales, en el sentido de que no aspiramos a la masividad. Apuntamos a un público mucho más chico, que se siente más cercano y que es más probable que te espere todo lo que haga falta esperar.

**DK:** De todos modos, son distintos productos. El Tripero o el Lápiz, por su formato, por sus características, entran más en lo que es el mercado del libro, donde no hay esas exigencias en materia de periodicidad.

**EP:** Seguro. No todos tenemos las mismas aspiraciones. Creo

que un producto como el Lápiz, con todas esas páginas, papel de la puta madre, encuadernación de libro y demás, es lógico que salga una vez por año. En nuestro caso, no. No era nuestra intención. Por el contrario: apuntamos a una edición barata y a poder salir lo más periódicamente posible. Pero, nos cuesta bastante... Además está el tema de los tiempos de cada uno. Acá nadie se pone en jefe hinchapelotas para apurar al que no entrega. Como somos todos amigos, lo esperamos y chau. Si no está para hoy, estará para la semana que viene.

**PF:** Ahí se da una especie de círculo vicioso: La revista no tiene regularidad, al no tener regularidad no se hace conocida, al no hacerse conocida la gente no la compra, como se vende poco falta plata, eso demora al próximo número, entonces uno labura con menos presiones de tiempo y agarra un ritmo que no es el ideal para cumplir ningún tipo de periodicidad y así...

**MT:** El viejo despelote de ser uno el jefe de uno mismo, pero encima entre amigos... A veces la cosa se torna un poco caótica.

**DK:** Nosotros somos un montón, pero nunca tuvimos problemas. Casi siempre los que más injerencia tienen en las decisiones son los que más laburan. Pero nos llevamos muy bien.

**EP:** ¿Viven en comunidad? (risas)

**DK:** Y, más o menos... (risas)

**JD:** Yo no sé si todo pasa por estar ahí, estar ahí, estar ahí. Me parece mejor salir cuando se pueda y aguantar. Si además de ser un producto que nos gusta, se vende bien, mejor.

**PS:** Totalmente. La idea es siempre hacer un buen producto. Para eso es fundamental que no se meta nadie de afuera a decir "esto está bien, esto está mal, tal día es la fecha de cierre" y demás Ya hemos visto los resultados que daba ese sistema en las revistas comerciales...

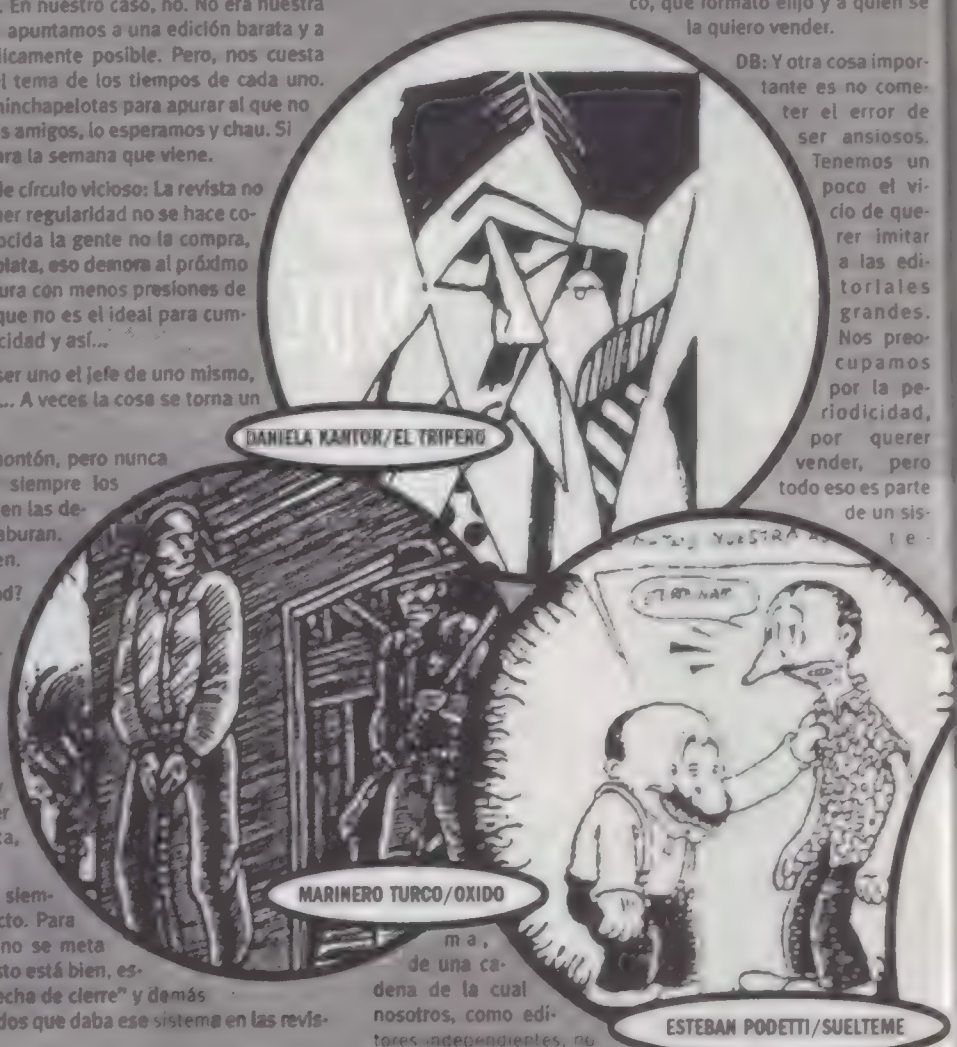
**MT:** Yo creo que todos, en alguna medida, tenemos la idea de llegar a ser un medio comercial. Todos trabajamos para eso. Para ver si se puede, por lo menos, generar de la guita que cuesta editar el número.

**AA: EN ESE SENTIDO, SE LOS PODRÍA CONFUNDIR CON UN FANZINE DE LUJO, CON LA DIFERENCIA DE ESTAR HECHOS POR PROFESIONALES, Y NO POR AFICIONADOS...**

**EP:** Me extraña! Eso se llama "prozine"... (risas)

**PS:** La diferencia es que estas revistas están hechas por autores que ya tienen un estilo definido, que saben lo que quieren hacer. El hecho de que tengamos que editarnos nosotros mismos es casi anecdótico.

**MT:** Y además, la tirada. Acá estamos hablando de revistas que imprimen varios miles de ejemplares, con todo el kilombo que eso implica a nivel costos y a nivel distribución. Ojalá hubiera manera de hacer algo un poco más profesional que un fanzine y que fuera menos despelote que sacar una revista. Por ahí hay fanzines que están tirando 1.000 ejemplares, pero la diferencia de estructura y de costos que hay que tener para pasar de 1.000 fanzines a 2.000 revistas es brutal. Hay que cambiar un montón de cosas y poner una cantidad de guita que, en el momento de dar ese salto, se te va a la mierda la estructura. Pero bueno, también es una cuestión de aprendizaje. Por lo menos yo lo vivo así. Aprendiendo y buscando la vuelta, descubrí que la guita que había que poner para agregarle páginas al nº2 era mínima, y el nº2 salió con más páginas al mismo precio. Y otra cosa que me parece fundamental, es el criterio comercial: Qué historietas publico, qué formato elijo y a quién se la quiero vender.




**DB:** Y otra cosa importante es no cometer el error de ser ansiosos. Tenemos un poco el vicio de querer imitar a las editoriales grandes. Nos preocupamos por la periodicidad, por querer vender, pero todo eso es parte de un sistema, de una cadena de la cual nosotros, como editores independientes, no formamos parte. Esto es otra cosa. No es casualidad que todos estos artistas se estén autoeditando. Acá se está formando un movimiento, con otras características. Creo que la cosa no pasa por disfrazarse de editores grandes, sino por aguantar. A medida que uno va aguantando, el público se va agrandando. Uno la compra, otro la ve, otro oye hablar, otro lee una nota y así cuando sale la próxima, los que la van a ir a buscar son más. Ahora hay un montón de comiquerías, o sea que no hace falta depender exclusivamente de los kioscos. De a poco, vamos encontrando vueltas que los editores grandes no vieron.

**DK:** Totalmente. De a poco estamos logrando nuestra propia identidad.

**DB:** Exacto. Si nos llamamos revistas independientes, hagamos valer ese nombre. La auto-edición es una tendencia mundial, que además crece todo el tiempo.

**AA: DIEGO RECIÉN MENCIONABA EL TEMA DE LAS COMIQUERÍAS. USTEDES ¿CÓMO LO VEN? ¿LE VEN POTENCIAL, O LES PARECE QUE ES UN MERCADO QUE YA ESTÁ COPADO POR OTRO MATERIAL, DONDE ES IMPOSIBLE VENDER NADA QUE NO SE PAREZCA A BATMAN O A DRAGON BALL?**

**JD:** Evidentemente, el público de las comiquerías está muy identificado con el comic de superhéroes y es difícil meter otro producto, aunque sea bueno. Pero, de a poco, lo nuestro se vende. Llevamos a todos lados, en todos lados nos dieron bola y se

vende de a poco, pero se vende. El tema es, ¿qué hacés, mientras tanto, con los mil ejemplares que tenés apilados en tu ca-?

**EP:** Hoy por hoy, con lo que se vende en comiquerías no alcanza para decir "Bueno, no salimos más por kioscos". Para eso falta un montón.

**DK:** Nosotros creemos que hay que vender en todos lados: kioscos, comiquerías, librerías, exposiciones, facultades.

**AA: HABLANDO DE EXPOSICIONES, ¿POR QUÉ NO ESTUVIERON EN FANTABAIRES?**

**EP:** La respuesta es una sóla: Dinero (risas). Fuera de broma, los precios que se pedían por los stands nos parecieron carísimos.

**MT:** O no, pero sabemos que a nosotros nos es mucho más difícil recuperar esa guita que a una comiquería, que por ahí la recupera en media tarde.

**PF:** Tal cual. Para nosotros, con una sóla revista de cuatro pesos, recuperar esa inversión es imposible. Por ahí sirve como para promocionarse, para que te conozca la gente.

**AA: ¿TE PARECE? NOSOTROS VENDIMOS UN MONTÓN. SI HUBIÉSEMOS GARPADO EL STAND, IGUAL SACÁBAMOS GANANCIA.**

**MT:** Sí, pero el público de Fantabaires es más afín al público de Comiqueando. Es como si fueran el mismo público. Qué sé yo... uno de cada tres tipos que fueron a Fantabaires deben leer la Comiqueando.

**AA: ¡OJALÁ! SI METIMOS 25.000 TIPOS Y UN TERCIO NOS COMPRARA LA COMIQUEANDO, TENDRÍAMOS QUE TRIPLICAR LA TIRADA!**

**DB:** Yo tengo la sensación de que el público que va a Fantabaires va buscando otro tipo de historieta, que no es el que hacemos nosotros.

**MT:** No sé. Yo estuve y noté que había un reducto, un sub mundito muy copado, de gente que valoriza y busca al comic nacional -tanto a tipos como Altuna, o Muñoz, como al comic mas under- en medio de todo un mundo de superhéroes y manga

**AA: SEMI-CAMBIANDO DE TEMA, ¿HASTA QUÉ PUNTO LOS PERJUDICA LA FALTA DE PUBLICIDAD, DE DIFUSIÓN? ¿LES RESULTA MÁS FÁCIL CONSEGUIR UN CRÉDITO O UNA BECA, QUE CONSEGUIR 100 O 200 NUEVOS LECTORES QUE COMPREN LA REVISTA?**

**DB:** A nosotros nos ha ido muy bien en la difusión. Hemos conseguido notas en un montón de medios, revistas, radios, programas de cable. Pero es muchísima más la gente que conoce al Lápiz, o que oyó hablar del Lápiz, que la gente que lo compra cuando sale. O sea que la difusión sirve, pero no garantiza nada en cuanto a la venta.

**EP:** Que te bequen o que te den un crédito es igual de difícil. Lo que es más fácil, o por lo menos a nosotros nos fue fácil, es lograr una buena repercusión en los medios, como decía Diego. Pero es así: nos va mejor en cuanto a prensa que en cuanto a ventas.

**PF:** Para mí, el problema fundamental es el desconocimiento. Yo no conozco gente que no compra Suélteme porque le parezca mala. La mayoría de los que no la compran, creo que es porque no la conocen, porque no saben que existe.

**PS:** Eso, de a poco, se puede corregir. Hoy te la compran tres, mañana cuatro, y así. Pero para lograr eso no se puede salir cada muerte de obispo.

**AA: LA POSIBILIDAD DE QUE LAS HISTORIETAS QUE USTEDES HACEN HOY PUEDAN VOLVERSE TAN POPULARES COMO COLUMBA O CAZADOR, ¿LOS ESTIMULA O LOS ATERRA? (RISAS)**

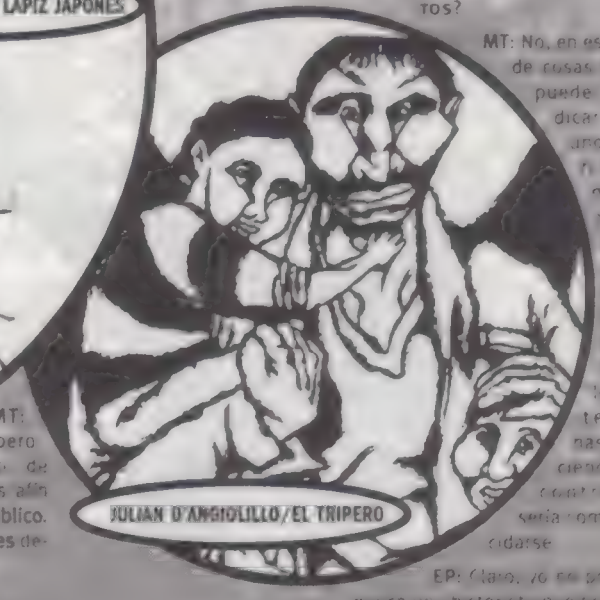
**EP:** Nunca se me había ocurrido...

**DK:** A mí me estimula.

**MT:** A mí me aterra la idea de parecerme a Columba...

**EP:** Si lo único que cambiara fuera el éxito, o por lo menos poder vivir de la revista, me parece bárbaro.

**AA: ¿Y SI, ADEMÁS DE LA MASIVIDAD, APARECIERAN LAS LIMITACIONES CREATIVAS QUE TIENEN ESTOS PRODUCTOS?**




**MT:** No, en ese tipo de cosas no se puede claudicar. Si uno se hace masivo, es porque puede ser masivo haciendo lo que quiere o sea como sucidarse

**EP:** Claro, yo no pondría nunca una historieta en la revista nada que ver con el resto de la revista, sólo para vender.

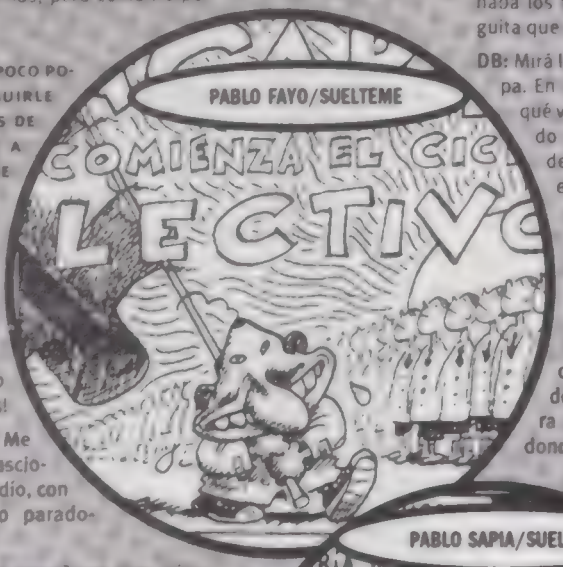
**AA: ¿POR QUÉ LES PARECE QUE ACÁ SE VENDE TANTA HISTORIETA EXTRANJERA Y SE PRODUCE TAN POCA HISTORIETA LOCAL?**

**DB:** No sé si es tan así. Hace tres o cuatro años, no existían estas cuatro revistas. Además, en todo el mundo hay una recesión editorial sin precedentes, no es un fenómeno argentino.

**EP:** Esto tiene una sóla respuesta: Dinero (risas). Evidentemente es mucho más barato traer revistas de afuera que hacer revistas acá.

**MT:** Yo creo que el desfasaje está entre el mercado y la producción. Acá hay mercado, hay gente que quiere comprar revistas, pero no hay revistas. Cuando Fierro y nada salió a hacer nada parecido. Y eso que la Fierro cerró vendiendo 5 000 ejemplares. Che, si tuviéramos ahora 5 000 lectores cada uno de nosotros, estaríamos felices de la vida.

**DB:** Claro, para Cascioli vender 5 000 ejemplares era poco. El quería vender más, pero como no podía la cerró.




**AA: PERO TAMPOCO PODEMOS ATRIBUIRLE TODA LA CRISIS DE LA HISTORIETA A UN CAPRICHO DE CASCIOLI!**

**MT:** No! Yo no lo estoy puteando a Cascioli! Te hablo de Cascioli como el último mohicano de los editores!

**PS:** Qué feo! Me lo imagino a Cascioli vestido de indio, con el mechoncito parado...(risas)

**MT:** Y otra cosa extraña es que, mientras nosotros hablamos de crisis, siguen apareciendo pibes de 12 a 40 años con un talento bárbaro, que quieren dibujar historietas. Y ven que no tienen medios para publicar, ni nada, lo hacen por pura pasión. O sea que, tan muerta no está la cosa.

**PF:** Si esto es así bajo estas condiciones, imaginate lo que podría ser si, además, hubieran medios profesionales.

**DK:** El problema que le veo al material nacional es que no tiene los vehículos de difusión de lo que viene de afuera. Nosotros no tenemos ni dibujos animados, ni muñecos, ni videogames, ni figuritas. Entonces es mucho más difícil competir.

**MT:** Es lo que yo siempre digo: falta un canal, una vía de transmisión. Están los lectores, están los autores y falta el eslabón del medio, que son los editores.

**DB:** Editores hay, lo que pasa es que no les interesa. No le ven el negocio a la historieta. La guita se pone en otro lado.

**AA: ¿ESTÁN LOS LECTORES? ¿ESTAMOS TODOS CONVENCIDOS DE QUE ESTÁN LOS LECTORES? SI ALGUIEN SALE A BUSCARLOS AGRESIVAMENTE, ¿LOS ENCUENTRA?**

**MT:** Yo estoy convencido de que sí.

**EP:** Yo creo que sí.

**DB:** No, yo creo que se pueden dar la cabeza contra la pared inmediatamente. No creo que sea tan así, que sale una revista bien hecha y enseguida se convierte en éxito.

**JD:** Claro, porque se da un proceso en el que el lector, al no tener historietas, ni siquiera sabe si le gustan o no.

**MT:** Pero un buen editor tendría que adaptarse a ese proceso.

**PF:** Tampoco da para salir a buscar lectores por abajo de las piedras..

**EP:** Igual, sin una cierta guita, tiempo y paciencia, no se puede hacer.

**PS:** También, lo de salir a hacer campaña a todo culo para conseguir lectores es medio loco. ¿Cuánto querés vender? ¿Cincuenta mil revistas? Para eso hay que gastar una fortuna.

**MT:** Además, no tiene sentido. La Fierro, en su época de oro, que fue la última buena época de la historieta argentina, apenas arañaba los 30.000 lectores. O sea que, masivo-masivo, por más guita que gastes no vas a ser.

**DB:** Mirá los diarios... las noticias importantes no salen en la tapa. En la tapa tenés que poner algo que venda. ¿Y nosotros qué vamos a poner? ¿Al Corto Maltés? ¿A Tintín entrevistando a Susana Giménez? O tocándole las tetas... Para vender tenés que hacer esas cosas, caer en la grosería. Y entonces estás todo el tiempo al límite.

**AA: CHE, ¿LES PESA TODAVÍA EL FANTASMA DE FIERRO?**

**PS:** No, a mí me pesa tanto como el fantasma de Rico Tipo.

**PF:** No, yo entiendo que haya una identificación, que la gente nos asocie con Fierro. En mi caso particular, de no haber sido por Fierro nunca me hubiese planteado la posibilidad de dibujar profesionalmente, ni siquiera de publicar mis trabajos. Se dio, y se dio en Fierro, donde empecé de muy chico y durante muchos años me dejaron hacer muchas cosas. Pero bueno, Fierro está ahí y Suélteme está acá. Son cosas distintas.

**MT:** Para mí la Fierro fue una gran experiencia. Cuando empezamos con el Oxido lo pensamos de una manera y después terminó siendo otra cosa, pero la idea de este nuevo Oxido no es ser una viuda de Fierro, ni mucho menos, sino retomar esa idea original y sacarla adelante.

**PS:** Además nosotros no fuimos la cara oficial de Fierro. Nosotros teníamos un pequeño espacio. Creo que la gente la asocia más con la onda de historietas de Altuna, Breccia y toda esa gente, que no tiene mucho que ver con lo nuestro...

**AA: HABLANDO DE BRECCIA, ¿LOS CHICOS DEL TRIPERO LO EXTRAÑAN?**

**JD:** Yo no, no lo conocí.

**DK:** Yo sí. El otro día lo vi en un documental y escuchar la voz del Viejo fue muy fuerte. Si estuviera vivo, un montón de cosas serían distintas. Repartiría unos cuantos sopapos para despertar a más de uno y que se den cuenta de lo que está pasando.

Vos ya nos conocés...

# CLUB DEL COMIC

ahora conocé nuestro nuevo local.

## Ahora en...
## LAVALLE 617
## (esq.Florida)

Todos los días...
Todos los comics...

...y además: posters, figus, muñecos, videos,
card-games, remeras, juegos de Rol,
Warhammer, afiches antiguos y más...

Teléfono 393-1303

# MOLECULE MAN

**Nombre Real: Owen Reece.**

**Creadores: Stan Lee y Jack Kirby.**

**Primera Aparición: Fantastic Four nº20 (1964).**

**HISTORIA:** Algunas personas tienen grandes destinos y el de Owen Reece era el más importante del universo, a tal punto que -en palabras del mismo Watcher Uatu- toda la historia del multiverso había sido un preludio a su nacimiento. Pero toda esta importancia no se mostró en su niñez, ya que Owen era un joven tímido e inseguro con la necesidad del apoyo de su madre y la falta de amigos y seres queridos. Ya de mayor, siendo un completo nerd, y trabajando en el puesto humilde y mal pago de técnico en una planta nuclear, fue cuando Reece alcanzó su destino. Por negligencia propia, Owen Reece fue bombardeado por un proyector de partículas, el cual mutó su cuerpo otorgándole la capacidad de controlar toda clase de materia hasta su nivel molecular. Owen Reece se había convertido en uno de los seres más poderosos del universo.

Tras adoptar el nombre de Molecule Man (Hombre Molécula) y lleno de odio hacia el mundo, Reece decidió tomar venganza, pero sus dudas y baja autoestima le hicieron imponerse subconscientemente a sí mismo varias limitaciones, por lo que no podía -en un principio- alterar materia orgánica. Visto como una amenaza para el universo, Uatu (el Watcher) alertó a los Fantastic Four, para detenerlo y Reece fue exiliado a otra dimensión.

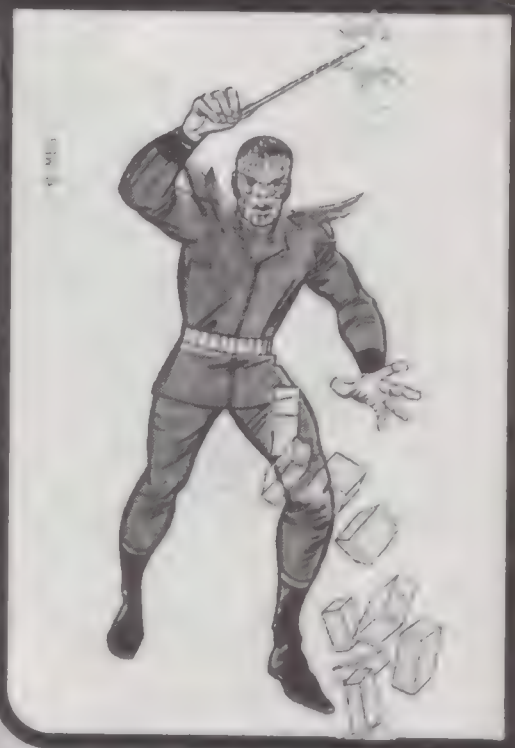
Tiempo después, Molecule Man logró escapar transfiriendo su poder e identidad a un vara de energía, tal que cualquiera que la tocase sería poseído por el villano, aunque finalmente Reece decidió construirse un cuerpo para habitar. Influenciado por una charla con el Silver Surfer sobre Galactus, Owen decide "comerse el mundo" pero es detenido por Tigra de los Avengers, quien lo persuade de buscar ayuda psiquiátrica.

Durante unos meses, la personalidad de Owen mejora y trata de reintegrarse a la sociedad y dejar de "jugar" con las moléculas, pero poco después es transportado junto a otros héroes y villanos por un ser todopoderoso llamado Beyonder, para luchar en las que se denominarían Secret Wars. Allí el Dr Doom rompe los bloqueos mentales que Owen poseía y le hace ver su verdadero potencial. Es en el transcurso de esta aventura que Molecule Man conoce a Marsha (a.k.a. Volcana) y despierta sentimientos maternales en ella, por lo que pronto ambos forman pareja. De regreso a la Tierra, Owen y Marsha comienzan una nueva y tranquila vida, hasta que el Beyonder reaparece y Molecule Man debe unirse un grupo formado por casi todos los héroes para detenerlo. En la batalla final, el Beyonder daña irreparablemente la corteza terrestre y sólo todo el poder de Molecule Man puede reparala. Para poder vivir en paz, este finge ante los héroes haber perdido para siempre estos poderes. Al tiempo, el matrimonio de Owen y Marsha colapsa y este queda totalmente destruído y sin ganas de vivir.

En el presente, el psiquiatra Leonard Samson le ha aconsejado a Reece buscar y reconquistar a Marsha, pero su ubicación y objetivos actuales son desconocidos.

En cuestión de poderes, Molecule Man es tal vez el ser más poderoso del Universo, ya que al controlar las moléculas, controla cualquier tipo de materia conocida y no se trata de lo que puede hacer sino de lo que no puede hacer. Se sabe que ha podido destruir el escudo del Captain America, el martillo de Thor y la tabla del Silver Surfer; ha reconstruído planetas y aguantado mano a mano al Beyonder; incluso todos los seres cosmicos (Galactus, Eternity, In-Betweener) le tienen gran temor. Sús unicas limitaciones son su inseguridad y su poca imaginación; y generalmente es presa de villanos manipuladores que se aprovechan de su poder.

**(Juan Manuel García Carral)**



## EXTRA-DATA

**Molecule Man es el protagonista de una de las pocas sagas de Marvel que han quedado claramente fuera de la continuidad de dicho universo. Es el caso de Secret Wars III, publicada en Fantastic Four nº319. Aquí se revelaba, entre otras cosas, que el Beyonder que se manifestó en la Tierra en Secret Wars II y Owen Reece son dos mitades de un cubo cósmico, absolutamente equiparadas en términos de poder. En las apariciones posteriores de Molecule Man, nada de esto es tenido en cuenta y su nivel de poder vuelve a ser el que manifestaba antes de Secret Wars II.**

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS
PRESENTA A
OSVOLDO FIGAZZA
EN:
"DAMELA TODA, NENE!!"
POR G SALA 1998
BUEN DIA JEFE, LA ULTIMA COMIQUEANDO
KIOSKO GAY
NOOO PIBE SE AGOTO EN TODA LA CIUDAD, DE HISTORIETAS ME QUEDA CHICAS TITAS Y CEBOLLITAS
CHE JOSE NO HAY YERBA
LA ULTIMA SE LA LLEVO AQUEL PIBE
Y CAZADOR ES UNA VERDADERA FALTA DE RE A LA FAMILIA ARGENTIN LOS CHISTES SON U VERDADERA PORON COPIADO DE
¡PIBE! ¡PIBEEE!
TE COMPRO LA REVISTA
NI A PALOS. ES EL ÚLTIMO EJEMPLAR QUE QUEDA, Y APAR TE TRAE POSTER DE MORIA CASAN EN BOLAS
¡¡TE DOY 10 PESOS!!
¡NADA! RETIRESE FIGAZZA!
TE DOY 30 PESOS, UN SANGUCHE DE MILANESA, DOS GOMAS LAPIZ-TINTA, CINCO KILOS DE TIERRA, UN PESCADO QUE HABLA Y TRES HELADOS SOFT
BUENO
AL FIN! DOS MESES DE AGONICA ESPERA PARA LEER MI COMIC FAVORITO!!!
COMIQUEANDO
¿EH?! ¡REEMPLAZARON EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS" POR "SIMPATICAS CHANZAS DEL QUEHACER COTIDIANO" DE DOBAL!
COMI
¡MI VIDA COMO PERSONAJE DE COMIC YA NO TIENE SENTIDO!! NUNCA VOY A LLEGAR A ALGO ¡QUEDARE' EN EL MAS OSCURO ANONIMATO!
LA VIDA ES CRUEL...
OSVOLDO FIGAZZA COMICS N°1
¡YA SALIÓ! OSVOLDO FIGAZZA COMICS N:1
EN TODOS LOS KIOSKOS
¡YA SALIÓ! OSVOLDO FIGAZZA COMICS N°1
G! SALA 98
CHAU

# ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Juegos de Rol, Cartas, Estrategia
Dados - Warhammer - Figuras
Pinturas y Pinceles
Comics y revistas americanas

VENTA MAYORISTA
Argerich 1390 (C.P. 1416)
Tel./Fax: (01) 585-5932/ Lun. - Vie.: 10-18hs.
E-MAIL: joc.argentina@overnet.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina

**Distribuidor exclusivo de Ludotecnia Editorial**

La Factoría - M+D Ediciones - Cronópolis Ediciones

## Puntos de venta

### Capital Federal

**Gil Galad**, Rivadavia 5283 - Gald. Caribe Loc 38/39 - Tel.: 902-3653

**Atmósfera 0**, Salguero 879 - Tel.: 867-1191

### Rosario

**Puro Comic**, Balcarce 1428 - Tel.: (041) 47-0596
San Martín 843 - Gal. Calle del Sol Loc. 17
(Venta mayorista para la pcia. de Santa Fe)

### Córdoba

**Librería L&R**, Olmos 67 - Tel.: (051) 23-6494

**L&R Comics**, 9 de Julio 150 - Gal. Paseo del Sol Loc. 14
(Venta mayorista y minorista para la pcia. de Córdoba)

### Bahía Blanca

**Crash Comics**, Soler e Yrygoyen - Pas. Com. El Castillo Loc. 9
(Venta mayorista y minorista para la zona sur)

INTERNACIONAL
ARGENTINA
CARTAS ROL ESTRATEGIA

# ROCO VARGAS

**Creador: Daniel Torres** **Primera Aparición: Cairo nº12 (1983).**

**HISTORIA:** Roco Vargas nació en la Tierra, en 1943, y desde su infancia se aficionó al comic de ciencia-ficción, especialmente Flash Gordon. Tanto es así que llevaba uno de estos comics consigo cuando en medio de uno de los grandes bombardeos de 1953, en plena invasión de Mercurio a nuestro planeta- encuentra refugio en el observatorio del Dr.Pierre Covalsky. La madre de Roco muere durante la invasión y el científico y su esposa Ann adoptan al pequeño, que se queda a vivir con ellos en su observatorio/ fortaleza llamado Camelot Tres años después nacería Jill, hija del matrimonio Covalsky

Cierto día de 1958, una nave mercuriana cae cerca de Camelot. Roco y Covalsky van a investigar y encuentran como únicos tripulantes a un mercuriano atado de pies y manos y a Chico Panamá, un niño de apenas nueve años que se infiltró en la nave alienígena cuando esta descendió en un asteroide y, tras someter a su dueño, la condujo hasta la Tierra. Chico Panamá y Saxxon (tal el nombre del invasor vencido) traban amistad con Roco y los Covalsky y se establecen en Camelot

Ese mismo años culmina la guerra con la retirada de Saturno y Covalsky reactiva sus pruebas con nuevos combustibles para naves espaciales. Roco, Jill, Panamá y Saxxon se hacen famosos como pilotos de pruebas. El mundo entero los adora y los apodan "los Chicos Siderales".

En 1963, las autoridades de Urano encargan a Covalsky y los suyos el desarrollo de un motor a base del gas propaxol. Covalsky crea así a La Estrella, primer cohete a propaxol y Roco lo pilotea con éxito, en una hazaña que impacta a todo el sistema solar. Pero los saturnianos deciden robar la nave y se produce un violento incidente: Ann Covalsky pierde la vida y Saxxon, tratando de evitar el robo, tripula la Estrella, que estalla con el saturniano a bordo.

Devastado por la tragedia, Pierre Covalski entrega a las autoridades terrícolas los planos de la Estrella y luego conduce a Roco a un sótano secreto de Camelot, donde se oculta desde 1952 la Estrella Lejana, otra nave con motor a propaxol que el científico estaba desarrollando antes de la guerra con Mercurio. Covalsky le regala la nave a Roco y este abandona la Tierra, para salir a surcar el cosmos

Veinte años más tarde, Covalsky reaparece en la vida de Roco, pero esta está muy cambiada. El joven aventurero es ahora un hombre maduro, que se gana la vida como escritor de folletines de ciencia-ficción bajo el seudónimo de Armando Mistral. Mistral vive en su suntuosa mansión, el Mongo, asistido por su secretaria Rubí y su sirviente marciano, Sansón, siempre dispuesto a sacar la terrible adicción del escritor al café. La Tierra está padeciendo la peor sequía de su historia y Covalsky intenta persuadir a Roco para que este tripule la Estrella Lejana hasta Tritón, un planetoide donde abundan los icebergs, para traer varios de estos a nuestro planeta. En un principio, Armando (que detesta ser llamado "Roco") se niega, pero dos hechos lo hacen cambiar de opinión: saboteadores saturnianos asesinan a Covalski y pronto aparece en escena Jill, con notas de su padre que serán vitales para el traslado de los icebergs. Finalmente, Roco y Jill salvan a la Tierra de la sequía y lo festejan con una noche muy húmeda

Ese mismo año, Mistral adopta un nuevo sirviente, el robot Cosmo, y se reencuentra con Chico Panamá. El escritor se ve envuelto en una violenta escaramuza entre las facciones enfrentadas de Rea del Norte y Rea del Sur, esta última, colonia de Venus. En el tiroteo pierde la vida un detective, Archi Cuper, masacrado por una banda de hombres lagarto que responden al misterioso Susurro. Los lagartos vuelven a atacar a Mistral, esta vez en el Mongo, pero interviene Scarlet Trébol, intrépida líder de la resitencia de Rea del Norte. Roco Vargas y sus amigos deciden tomar parte a favor de la facción de Scarlet Trébol y confrontar a Susurro, que toma prisionera a Rubí. Sin embargo, al primer descuido, Trébol los traiciona y huye a Rea con la Estrella Lejana

Dispuestos a recuperar su nave, Vargas, Panamá, Rubí, Sansón y Cosmo también enfilan hacia Rea y pronto presencian una serie de violentos atentados terroristas. Linx, una periodista venusina, les presenta pruebas que señalan a Susurro como instigador de estos hechos de violencia. Susurro es la cabeza visible de una conspiración que incluye a ambas facciones Reanas, los traficantes de Krop (principal producto de Rea del Norte), el gobierno de Venus e incluso el gobierno de la Tierra, que promueve desde las sombras el enrarecimiento del clima en Rea para justificar una invasión con claros fines colonialistas. Pero los amigos de Roco son capturados por las distintas facciones en conflicto y este se juega la vida para resratarlos de las garras de Susurro. Cuando se ven frente a frente, se reconocen de inmediato: el villano no es otro que Saxxon, reconstruido con partes robóticas tras su supuesta muerte a bordo de la Estrella. El reencuentro es breve ya que, aprovechando otro descuido de los terrícolas, Scarlet Trébol se apodera de un arma y mata a sangre fría al mercuriano

Ya sin Chico Panamá (que se enamora de Linx y decide [illegible] con ella), Roco y los suyos recuperan la Estrella Lejana y vuel[illegible] a la Tierra. Esta aventura cierra un ciclo en la vida de [illegible] que sacará de carta para siempre la identidad de Armando Mistral, a [illegible] homenaje al matrimonio Covalsky y a Saxxon, los difuntos héroes de su heroica juventud. **(Andrés Accorsi)**

## EXTRA-DATA

Las aventuras de Roco Vargas se componen de cuatro sagas, serializadas originalmente en Cairo y reeditadas luego en álbumes en todo el mundo. Los títulos son Tritón (1983), El Misterio de Susurro (1984), Saxxon (continuación directa de la saga anterior, 1985) y La Estrella Lejana (el recuento de la juventud de Vargas y los Chicos Siderales, 1986). Al cabo de esta última entrega, Daniel Torres afirmó que pronto realizaría nuevas sagas del personaje, pero esto nunca se concretó.

# mesa redonda

ESTA VEZ, LA MESA REDONDA NOS COINCIDIO CON SEMANA SANTA Y, COMO ALGUNOS MIEMBROS DEL STAFF APROVECHARON PARA TOMARSE VACACIONES, OTROS OCUPAN HOY SUS LUGARES. ASI, FERNANDO CALVI VUELVE A REEMPLAZAR A LUCAS VARELA Y DANI ACOSTA ENTRA EN LUGAR DE JUANMA GARCIA CARRAL. Y, POR SUPUESTO, UN NUEVO FAN INVITADO, IVAN GUEDE SANTOS. SI QUERES SER EL PROXIMO, MANDANOS UNA CARTA DONDE FIGURE UN NUMERO TELEFONICO, DICIENDO "YO QUIERO ESTAR EN LA MESA REDONDA".

| | Andrés Accorsi | Diego Accorsi | Daniel Acosta | Lisandro Berenguer Grassi | Hernán Botticelli | Fernando Calvi | Dr. Müle | Dr. Sax | Fan invitado: Iván Guede Santos | Promedio |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| THE DARKNESS nº14 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2[11] |
| DRUNNA: AFRODISIA | 5 | 3 | 4 | 4 | 7 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3[88] |
| EL VIBORA nº 218 | 8 | 5 | 4 | 7 | 8 | 2 | 3 | 8 | 5 | 5[55] |
| FANTASTIC FOUR nº6 | 6 | 7 | 2 | 2 | 6 | 1 | 4 | 6 | 4 | 4[22] |
| NIGHTWING nº21 | 5 | 6 | 3 | 6 | 7 | 1 | 4 | 6 | 7 | 5[00] |
| OXIDO nº2 | 6 | 6 | 6 | 2 | 6 | 2 | 3 | 7 | 1 | 4[33] |
| ROBOTECH: MEGASTORM nº1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2[22] |
| THE SPIRIT nº1 | 8 | 6 | 7 | 9 | 8 | 10 | 4 | 9 | 5 | 7[33] |
| SUPERMAN FOREVER | 4 | 5 | 2 | 1 | 5 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3[00] |

## RECOMENDACIONES AL PIE

**Andrés Accorsi**: Marian Churchland (Lewis Trondheim), Animal Urbano nºs 6 y 7 (Guillermo Grillo y Edu Molina) y The Maximortal (Rick Veitch).

**Diego Accorsi**: Zot! (Scott McCloud), Fembus Women (Dave Sim) y Batman Adventures: The Lost Years (miniserie de Hilary Bader y Bo Hampton).

**Daniel Acosta**: DNA²: Vol. 1 al 5 (Masakasu Katsura), Battle Angel Alita: Vol. 1 al 9 (Yukito Kishiro) y Guyver: Vol. 1 al 21 (Yoshiki Takaya).

**Lisandro Berenguer Grassi**: La Casita de los Metabarones: Oda, la Bisabuela (Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez), Green Lantern nºs 51 al 55 (Ron Marz y Darryl Banks) y Cassidy: Blood & Whiskey (Garth Ennis y Steve Dillon).

**Hernán Boticelli**: El Hombre de Papel (Max Manzini, Teodoro Perera y Vol. 1 al 23 (Fernandez Sessa) y The Unseen Hand (Terry LaBan e Ilya).

**Fernando Calvi**: A Contract With God (Will Eisner), Demon nºs 1-16 (Jack Kirby y Bruce & the Bold nº53 (Bob Haney y Alex Toth).

**Dr.Müle**: Starman Secret Files nº1 (James Robinson y varios dibujantes), Mage nºs 1-6 (Matt Wagner) y The Maximortal (Rick Veitch).

**Dr.Sax**: The Unseen Hand (Terry LaBan e Ilya), Perramus: La Isla de los Sueños (Juan Santacruz y Alberto Breccia) y Gon (Masashi Tanaka).

**Iván Guede Santos**: Hellblazer nºs 41-45 (Garth Ennis y Will Simpson), Bone nºs 17-25 (Jeff Smith) y Young Heroes in Love nºs 1-12 (Dan Raspler, Dev Madan y otros).

## The DARKNESS nº14

**2**

por Daniel Acosta

No soy fanático de Image, ni mucho menos de otras editoriales, pero siempre puede leer u hojear distintas publicaciones de Image y sus tantos estudios, y hasta ahora ninguna me ha sorprendido en ninguno de los aspectos que puede ofrecer una revista.

Esta Darkness no cambia las cosas -incluso las reafirma- ya que el guión de Garth Ennis y Malachy Coney no despierta el más mínimo interés en ninguna de las 22 páginas. Además, no son ayudados por el dibujante Joe Benítez, que dibuja como todos los artistas de todos los títulos de Top Cow (Witchblade, Ascension, etc.), es decir, siempre lo mismo. Marc Silvestri y sus clones ya aburren, ya que sólo saben dibujar posters y "treidins" y llenan páginas y páginas con dibujos gigantes y con muy pocas viñetas; y para eso recurren a la tan molesta doble página para la cual uno debe girar la revista, provocando la interrupción de la lectura.

Además los dibujos de casi todo Image tienden a lo mismo: minas con una anatomía completamente deformada que andan siempre con poca ropa y cuyos atributos se denotan sobremanera. Para eso, dibújenlas en pelotas y ya está. Total, una heroína o una super-villana se pueden dar el lujo de andar por ahí como vinieron al mundo.

En otras palabras, The Darkness no tiene razón de existir, es sólo un derroche de dinero. Como si esto fuera poco, este número marca la despedida de Garth Ennis como guionista de la serie, y la llegada de otro guionista seguramente garantizará que esta publicación siga hundiéndose en los oscuros pantanos de la mediocridad en los que ya está bastante sumergida.

## DRUUNA: AFRODISIA

**7**

por Dr.Sax

Todos los guiones de Druuna son un kilombo. La mina va, viene, sube, baja, vienen los mutantes, se mete en una nave, escapa de la nave, aparece un clon maléfico, hay un mal mutante sidósico omnipresente, la minita se vuelve telépata, aparece una planta con poderes mágicos, paredes infinitas cibernéticas surrealistas se desploman, etc, etc, etc. ¿Cuál es entonces el principal elemento unificador de todas las historias de Druuna? Que absolutamente todas las situaciones terminan con Druuna culeada. Por mutantes, proyecciones holográficas, máquinas, con cuero, con voladitos, con lesbianas, con mutantes, por travestis, por travestis mutantes, por grupos mayores de tres personas bajo estado de sitio, etc.

¿Qué diferencia entonces a la creacion de Serpieri de, por ejemplo, the Darkness? Que acá se culea, simple. Cualquiera de las historietas protagonizadas por Druuna son historieta erótica en serio: cero represión, todas las fantasías sadomaso de Serpieri se conjugan en esta mina, que tiene el lomo más espectacular de los comics, dos dedos de frente y que entrega hasta cuando no quiere; lo que se dice, la fantasía sexual adolescente por antonomasia (o no tan adolescente).

En la vida real las mujeres son reales, en los comics de Serpieri existe un mal mutante deformante purulento que ataca a lo que queda de la Humanidad, pero la celulitis no existe. Así, Serpieri dibuja maravillosamente bien uno de los mejores comics masturbatorios para tu piel de verano, muchacha. Por supuesto el guión no existe, pero a nadie le interesa. Seguí así, pibe, que te van a salir pelos hasta en las huellas digitales.

## EL VIBORA nº218

**8**

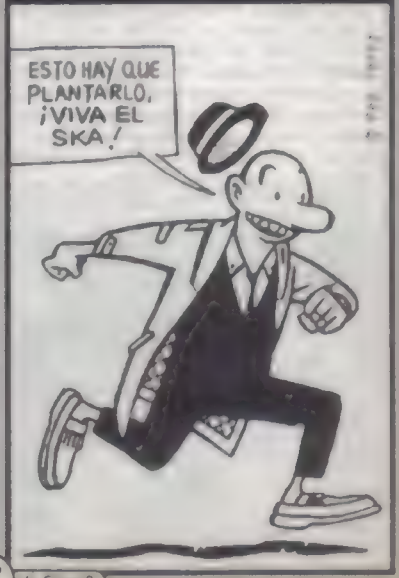
por Hernán Botticelli

El Víbora es, tal vez, la última antología que queda en la Madre Patria y la razón de ello podemos encontrarla en su homogeneidad. La revista tiene un estilo claramente definido y contundente, desde la primera hasta la última página. Las historietas que la componen no sólo comparten un muy buen nivel artístico y narrativo, sino que además combinan reviente, sexo, drogas, sarcasmo, humor ácido y una pizca de poesía.

Mediante este cocktail, el Víbora retrata en forma desaforada su mirada sobre Occidente. Pero lo hace en forma sucia, simpática y hasta a veces tierna, sin pontificar. Cada una de las historias pareciera tomar un aspecto de esta sociedad para reinterpretarlo con una visión personal, mucho humor y un toque de mala leche. Así, entre todas, conforman un todo coherente, una revista con personalidad propia. Como los ofidios de los que toma su nombre, este Víbora ha sabido cambiar de piel varias veces en sus casi 20 años, pero sin perder su identidad.

Entre el material de este número se destacan algunas perlitas como Perro Mierda (Shit the Dog), de la Bruja Grant y Simon Bisley; Hate, de Peter Bagge; A por los Freebies, de Jamie Hewlett; Konrad y Paul, de Ralf Koenig y Arsesino, de Enric y Ana, entre otras.

Como en los viejos tiempos de las grandes antologías, El Víbora sigue entregando a su público historias fieles a un estilo de ver y de contar. No se ha rebajado a juntar un "pasticho" desbalanceado para vender más, sino que busca publicar lo mejor dentro de su identidad artística, y eso es más que respetable.



## FANTASTIC FOUR n°6

**4**

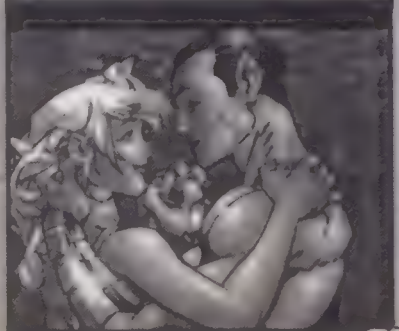
por Dr.Mülle

Voy a salir en defensa de esta revista. Sí, le puse un cuatrito, pero con criterio. Debo marcar que me molestó bastante ver la impunidad con la que se tiran Unos a granel, con un desparpajo característico de quien se ciega ante el comic y sólo por la onda ya le tira el 1. Esa calificación está indicando que el producto es irrecuperable, con patéticos dibujos, con un guión inexistente, con ganas de ofender al comprador y no creo que esta Fantastic Four lo merezca de ningún crítico serio. Los Unos a mansalva demuestran cierta necedad, de decir "no me gustan los superhéroes de Marvel", o "no me gustan los comics argentinos", o lo que fuere. No se le puede poner un 1 a todo aquello cuya onda no nos gusta, así, de entrada, sin sopesarlo. No creo que Darkness, Nightwing y Fantastic Four sean lo mismo, estén hechas con la misma intención o calidad. Ponerle un Uno a Druuna, Oxido y Robotech, marca un ensañamiento desmedido contra las revistas. Y si esta Fantastic Four se merece un Uno... ¿qué mierda se merecen los cientos de revistas que comentamos a lo largo de estos cuatro años, en las que el dibujo es abominable, el guión deplorable, la edición irrespetuosa y la única intención el hurto?

Si solamente usamos los 1 y 2 para lo que no nos gusta y 8, 9 y 10 para lo que nos ceba, ¿para qué guardamos los puntajes del 3 al 7? Creo que hay que diferenciar "lo que no me gusta" de "la bazofia total" y "lo que me gusta" de "un comic magnífico y grandioso". Yo soy de poner Unos a lo que me parece horrendo, pero trato de ver por qué no se merecen más puntos en comparación con el resto del material que critico, y pienso cómo defendería el Uno si me tocara escribir la crítica. Y sostengo que un Uno a esta Fantastic Four es un acto de destrucción indefendible.

Chris Claremont escribe un guioncito bastante plomo, con la reaparición de la Tech-Net (grandes villanitos olvidados de Excalibur) y un dibujo de Salvador Larocca, que si bien deja mucho que desear, está buscando un estilo, trata de agradar al lector y presenta algún que otro cuadrito interesante. No me gustó. Pero no merece un Uno. Tiene guión -que no es bueno-, el dibujante se esfuerza -aunque no llegue a más que uno del montón de Image- y los personajes interactúan, charlan, se muestran -aunque aburran. Y si bien hay quien puede sostener que Marvel saca comics sólo para robar, yo le recuerdo que Marvel saca este comic todos los meses desde hace 37 años y lo piensa seguir sacando, tratando de que mejore para que más gente lo lea. No lo sacó para avechuchear en Fantabaires

Cuidemos al Uno. No dejés que te destruya. Amá los colores de ComiCraft



## NIGHTWING n°21

**6**

por Lisandro Berenguer Grassi

A pesar de que creo que Batman es el mejor superhéroe, hace tiempo que me alejé del Bat-verse, cansado de las boludeces a las que sometían a esos queridos personajes. De vez en cuando retorno, sin embargo, y me sorprendo, a veces de manera grata.

Dentro de esas sorpresas está la serie regular de Dick "Nunca seré Batman" Grayson, en la que por fin se le da un poco de aire a este eterno adolescente que de repente se dio cuenta de que tenía veinte años y se pudrió de ser llamado Joven Maravilla.

Este número en particular de Nightwing (nombre choto si los hay), presenta a "Nitewing" (se pronuncia igual), un salame que, no se sabe por qué, decide convertirse en superhéroe y en su primera aparición es acribillado a balazos. Esto lleva a una confusión clásica: los bajos fondos creen que Grayson está muerto

Pero este no es, obvio, el punto fuerte de este comic. Lo más interesante es la galería de personajes que acompañan a Nightwing. Sin haber leído otrosn úmeros, me atrajeron. Inclusive Amygdala, un villano batmaniano de los más berretas, aquí es examinado con una nueva luz que lo hace hasta querible. A Chuck "¿En qué más me puedo anotar?" Dixon se le pueden achacar muchas cosas. Pero una de ellas no es la de no saber cómo escribir comics. Seno ta que el tipo quiere a sus personajes

Y la dupla Scott McDaniel/Karl Story en Lápices y tintas acompañan bien a los guiones, con un trazo medio cartoonesco al que le falta un poco de pulido pero que promete. La verdad, dan ganas de seguir comprando la historieta, algo que en estos tiempos resulta difícil de lograr, por lo menos en mi caso. Si fuera un poquitín más refinado, este Nightwing se llevaría un puntito más.

De vez en cuando, entonces, conviene pegarse una vuelta por los lugares conocidos, porque siempre hay algo nuevo que decir aún de aquellos personajes que han estado saltando en calzas durante décadas.

## OXIDO n°2

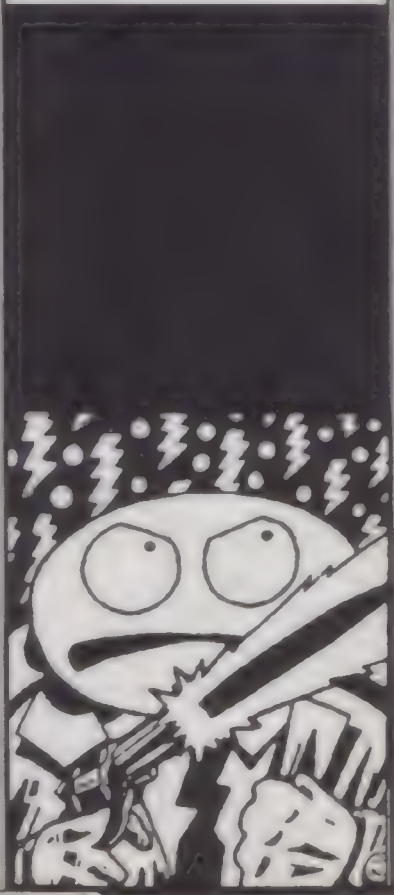
**2**

por Fernando Calvi

Para empezar, una aclaración: El bajo puntaje responde, más que nada, a una cuestión de gustos personales; esto es: ninguno de lo autores (Marinero Turco, Max Cachimba, Mosquil, Coca) que aquí se exhiben fue nunca santo de mi devoción (por otra parte, ninguno de los trabajos que muestran en esta revista ha logrado cambiar eso).

En segundo lugar, al leer las historietas que ofrece este Oxido, me queda la sensación de que estos comics no fueron hechos pensando en los posibles lectores y - si bien me parece positivo que un autor produzca su material pensando primero en sí mismo y en su propia visión de las cosas- este material me resulta ligeramente hermético algunas veces, altamente masturbatorio otras

A su favor, Oxido tiene su bajo precio (dos pesos) y el esfuerzo, absolutamente respetable de auto-edición por parte de los autores. Acercate al kiosco y al menos miralá. ¿Quién sabe? Bien puedo estar equivocado.



## ROBOTECH: MEGASTORM nº1

**4**

por Andrés Accorsi

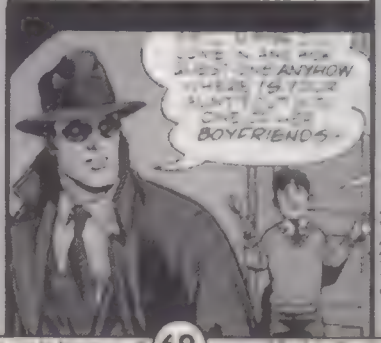
Parece una joda pero no. Trece años después de su lanzamiento internacional, Robotech sigue siendo argumento de ventas, incluso en estos remotos pagos. Lo experimentamos en Comiqueando, con excelente repercusión comercial cada vez que hablamos del tema, y sospechábamos que en EEUU la cosa era similar y que, si alguien se ponía las pilas para hacer un comic medianamente digno, no le podía ir mal.
La editorial que se puso las pilas fue Antartic Press, que desde hace poco más de un año está editando distintas miniseries con estos personajes, sin vender demasiado pero sin tirarse demasiado a chantas.
En Argentina se está editando ahora Robotech: Megastorm, de Antartic, pero sin la historieta complementaria o back-up. Así, este número uno tiene apenas 16 páginas de historieta que, por bien impresas que estén y por más que le hayan puesto buen papel, no se pueden vender a $ 2.50 sin que se te caiga la cara de vergüenza. Por un manguito más, Cazador te da el doble de páginas.
Pero bueno, esto no es Cazador, porque tiene argumento. Un argumento que avanza muy de a poco y que en este primer episodio apenas se esboza, pero por lo menos está. Esta saga (nos informa Juan del Compare en una amena nota introductoria) engancha alrededor del sexto o séptimo capítulo de la serie de TV, así que ya sabemos que van a ganar los buenos, que los zentraedi van a hacer las paces con los humanos y que Lisa y Rick van a terminar a los besos. O sea que los intentos del guionista Fred Perry (¿este no vendía ropa deportiva?) por sorprendernos o intrigarnos difícilmente lleguen a buen puerto. Hay que conformarse, entonces, con algunos buenos diálogos y con el buen dibujo de Ben Dunn, que se resiste a clonar a los dibujantes japoneses más populares, pero aún así mantiene un look muy consistente con los diseños originales de Haruhiko Mikimoto para esto que alguna vez (en la remota era pre-Macek) se llamó Macross.
En síntesis, este comic no es ni espectacular, ni barato. Pero si sos fan de posta de Robotech, no te lo podés perder.

## The SPIRIT nº1

**6**

por Diego Accorsi

¡Guau! Alan Moore y Dave Gibbons! El equipo de Watchmen! Bueno, NO. Es una lástima. Quien crea que esta revista se acerca en calidad a la otra obra de estos dos -a veces- grandes del comic, está en un gran error. Y no es de extrañar de Alan "WildCATs-Youngblood-Supreme-Bóñigas de Liefeld-Por Dos Mangos Bailo en Bolas" Moore. No estoy diciendo que The Spirit sea ese tipo de berretada, sino que este barbado guionista sajón ya nos tiene acostumbrados a la decepción. Y la verdad, que está vez también lo hizo. Quizás yo esperaba demasiado (el Spirit por Moore y Gibbons!), pero me costó muchísimo digerir esta New Adventures.
La historia no es mala, y si bien recuenta el origen del personaje basándose en los orígenes de la Golden y Silver Age, se hace un tanto densa (la empecé a leer dos veces y no pude terminarla; a la tercera me convencí de que era buena)
El dibujo de Gibbons está muy bien, demasiado influenciado por Eisner, pero con toques de genialidad propios, siguiendo la onda del maestro.
Recordemos que The Spirit de Will Eisner era una MASA! Es una cátedra de cómo se deben narrar las aventuras, con acción, drama, emoción, humor y suspenso, con personajes interesantes y entretenidos. Bastante lejos está este relanzamiento de aquella gloria.
La idea de esta revista es representar al personaje que fuera furor en los diarios y comics desde los `40, con equipos rotativos de gran nivel en el ambiente comiquero actual. Su número 2 presentará historias de Neil Gaiman y Eddie Campbell, John Wagner y Carlos Ezquerra y James Vance y Dan Burr, con tapa de Eisner y Mark Schultz. La tapa del nº3 es de Bolland, y así van desfilando artistas en busca del sueño del pibe (laburar con Eisner en un personaje magnífico) y por sobre todo, chapa. Creo que si algo hace que mis colegas de ésta mesa le hayan puesto tan alto puntaje a éste comic es la chapa del Spirit, la unión de dos talentosos como Moore y Gibbons y la chapa que la crítica le dió a este proyecto aún antes de publicado. La revista promete. Está en el Espíritu del personaje.

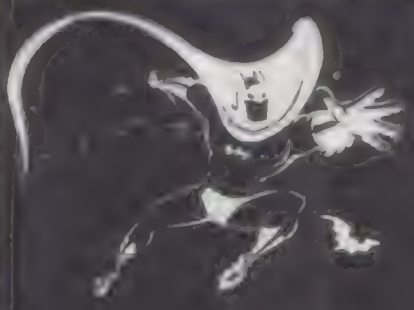



## SUPERMAN FOREVER

**2**

por Iván Guede Santos

La última vez que leí Superman fue a fines del `96 cuando recién comenzaba el bardo de los nuevos poderes. La razón por la que me aparté fue porque ya era totalmente insoportable. No volví a leerla hasta esta Superman Forever que me tocó criticar.
Esta especie de supernúmero del superregreso del kryptoniano es obvio y agotadoramente repetitivo. Comienza con la tan conocida escena de la destrucción de Krypton, seguido de todos los momentos de la vida de Superman que no se cansaron de repetir una cantidad de veces en otros números especiales. Esta revista de 100 páginas bien podría haber terminado en la página 14 con esa escena (una vez más) de Superman saliendo de la casa de los Kent, obviamente con ellos abajo.
El guión está pensado para poder rellenar esas 100 páginas, sin ningún giro interesante que nos tome por sorpresa para poder decir "uh, quién se lo hubiera imaginado". No pasa nada que no se haya visto en números anteriores como para que nos presenten este especial con semejante tapa de Alex Ross, el mayor logro de la revista. Las escenas de Superman con sus padres son tan vomitivas como cansadoras y ya vistas en la gran mayoría de los números.
Algo muy molesto en este especial es el constante cambio de dibujantes, de los cuales muy pocos hacen algo digno de ser visto, como John Byrne o Jon Bogdanove.
Este número parece ser el último exponente de que Superman ya está totalmente arruinado, gastado y refrito y que necesita un cambio abismal en sus historias. Obviamente la DC ya lo ha intentado con la patética "muerte" de Superman, la pérdida de poderes, los cambios de poderes, el regreso de los poderes y demás inútiles eventos y "definitivos" cambios que ya no engrupen a nadie. Parece que los ejecutivos de la DC tienen miedo de hacer algo en serio con su personaje estrella, que tal vez baje las ventas, pero que pueda sacar a Superman de este pozo sin fondo al que entró hace ya varios años.



# HERENCIA COMICS

MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

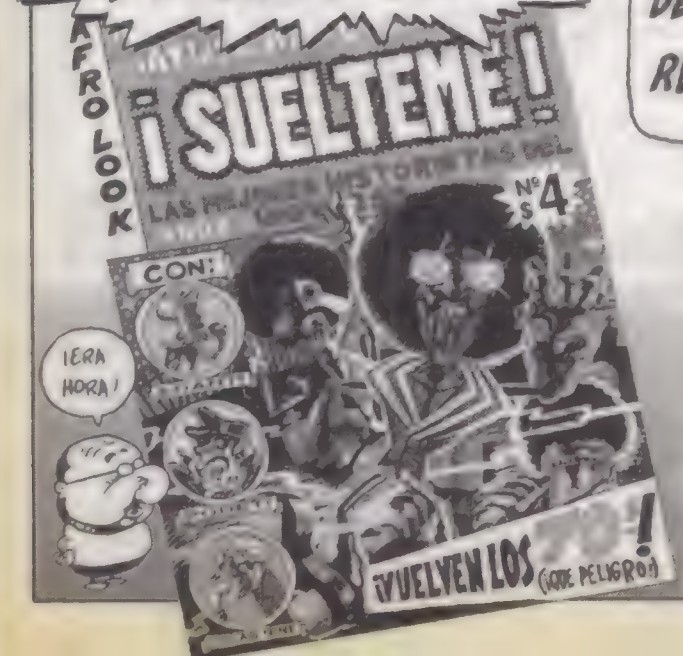
-SALA DE JUEGOS-

COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUNECOS
MAQUETAS
CARDS

VILLA BALLESTER

# ¡CREASE O NO!

# ¡VOLVIÓ!




**OBSESIONESE** CON UN AUTO ASESINO POR **MIGLIARDO**

**CONVENZA** A UN ANTIGUO ROCKERO DE QUE VUELVA A GRABAR - POR **PODETTI**

**CONVIERTASE** EN DIOS PARA VENCER UNA INVASIÓN EXTRATERRESTRE - POR **PARÈS-ZURITA**

**DESCUBRA** EL SECRETO DE LA SONRISA DE LEÓN - POR **ADANTI**

**REVELE** EL MISTERIO DE LOS SEA-MONKEYS POR **SAPIA**

**TODO ESTO** Y MUCHO MÁS EN ¡**SUELTEME!** Nº4

PATÉ DE SOGAN...
MOUSSE DE PLUMAS...
¡¡YUMMM!!
COMO VES, KARINA, MIS ESBIRROS NO SON MUY DELICADOS...
¡¡¡PERO NUESTRA COMIDA DE BODAS SERÁ MEMORABLE!
¿BODAS? ¡TOMA'TELAS, LUMGST!
¡¡HMMM... A LO MEJOR ESPERAS UNOS JUEGUITOS SADOMASO ANTES DE LA CENA...
¡ATENLA!
¡ATRÁS!
VAMOS, MUÑECA... TANTO NO TE DEBE DISGUSTAR... ¡TUS PEZONES SE ESTÁN PARANDO ALARMANTEMENTE!
¡¡PEZONES?!
¡¡BEBE LECHE, INSECTO!!
KA-MAMM
¿LA SEÑORITA NO SE VA A QUEDAR A COMER?
MÍ LO COMO SI ME LO MARINAN EN LECHE Y LO FRÍEN EN GRASA DE CERDO...

# APPARITION

**Nombre Real:** Tinya Wazzo.

**Creadores:** Versión original: Jerry Siegel y Jim Mooney.
Versión actual: Tom McCraw, Mark Waid y Jeff Moy.

**Primera Aparición:** Versión original: Action Comics nº276 (1961).
Versión actual: Legionnaires nº0 (1994).

**HISTORIA:** Winema Wazzo era una señorita de la clase alta, hija de dos diplomáticos de Bgztl, un mundo en el cual los nativos tienen la capacidad de volverse intangibles y/o invisibles a voluntad. Luonel Bordo era un jugador compulsivo, oriundo de Cargg, por lo cual era capaz de dividirse en tres personas idénticas. Quizo el azar que estas dos personas se encontraran y se enamoraran. Claro, para ello ayudó que Luonel mantuviera en reserva tanto su condición de jugador como su naturaleza cargitta y, pese a la oposición de los padres de la Bgztliana, se casaron. Al poco tiempo, Winema dio a luz a Tinya Wazzo.

Hacia esta época, las deudas de juego estaban a la orden del día en la cuenta de Luonel, y si bien pudo haber recurrido a su mujer para conseguir el dinero que exigían sus acreedores, pensó -con razón- que aquello expondría sus secretos. Entonces, optó por pagar dando a cambio a dos tercios de su hija; es decir, Tinya, que había heredado de él sus cualidades cargittas. Para esto, aprovechó el momento de convalescencia post-parto de Winema y se llevó dos cuerpos de su hija. Los entregó a los Señores de la Suerte, y estos las educaron para que trabajaran para ellos.

Las dos Tinyas educadas por los Señores de la Suerte tuvieron destinos poco fortuitos. Una, simplemente desapareció. La otra, después de trabajar como esclava durante años, fue desplazada en el tiempo y desembarcó en el Siglo XX, amnésica, y a partir de allí se convirtió en agente de la fuerza de seguridad intergaláctica conocida como L.E.G.I.O.N, adoptando el nombre de Phase. La tercera Tinya, fue educada por Wynema, mientras ambas desconocían la existencia de las dos restantes.

Al llegar a la adolescencia, Tinya estaba en la sede de los Planetas Unidos durante la presentación de la Legión de Superhéroes acompañando a su madre, diplomática representante de Bgztl; en el transcurso de la conferencia, un atentado terrorista estaba a punto de producirse. Una bomba había sido colocada dentro de un globo, pero fue descubierta por Tinya. Después de esto, la Legión se ocupó del asunto, y ella fue invitada a formar parte del grupo en compensación por su ayuda. Tinya aceptó, haciéndose llamar Apparition.

La primera misión oficial de la Legión tuvo como resultado la muerte de Quantum Kid, por lo cual Winema empezó a mostrar serias dudas respecto de la participación de su hija en el grupo. Haciendo caso omiso a su madre, Tinya continuó. Durante el encuentro con el grupo Work Force, en el mundo prisión, conoció a Ultra-Boy y rápidamente se sintió atraída por él. Al poco tiempo, se pusieron de novios.

Una de las más duras batallas que tuvo dentro del grupo, fue contra los daxamitas racistas del White Triangle, quienes no veían con buenos ojos el mestizaje de razas de diferentes planetas. Por eso, atacaron a la pareja. Ultra-Boy, haciendo uso de su invulnerabilidad, pudo salir ileso del ataque, pero Apparition, que no consiguió volverse intangible a tiempo, cayó muerta en brazos de su novio.

Pero la rueda de la fortuna tiene sus vueltas, y de alguna manera el espíritu de Tinya sobrevivió dentro de Ultra-Boy. En un principio, sólo él y Winema podían verlo, pero cuando Saturn Girl detectó mentalmente la presencia de Tinya, logró con sus poderes que pudiera conectarse con el resto del grupo. Pese a todo, continuaba siendo un espíritu, y no podía volverse tangible. En esta etapa, Violet, bajo la influencia del Ojo Esmeralda, la mandó al Siglo XX junto con la mitad de la Legión, y tras un encuentro con Deadman, una mujer llamada Tiffany se quedó con la "piedra de toque" de la Tinya agente de L.E.G.I.O.N. La piedra de toque es un talismán que llevan todos los Bgztlianos y está directamente relacionado con sus poderes. Cuando Apparition la tocó, recuperó momentáneamente su tangibilidad. Después fue absorbida por la piedra, y dentro de ella se encontró con su otra personalidad. Allí volvieron a unirse por primera vez, lo cual conllevó dos consecuencias: primero, que Apparition recuperara su cuerpo. En segundo lugar, la unión de memorias hizo que la legionaria conociera su hasta entonces oculto pasado.

Apparition se casó con Ultra-Boy, formando la primera pareja del grupo en dejar la soltería.

Actualmente, al igual que el resto del grupo, está de regreso en el siglo XXX, y realiza tratamiento psicológico para convivir con la idea de tener dos pasados diferentes. Mientras tanto, se prepara para combatir a los Khundios y al Time Trapper, y para evitar que los Planetas Unidos desaparezcan tras la presencia de una nueva y maligna organización interplanetaria.

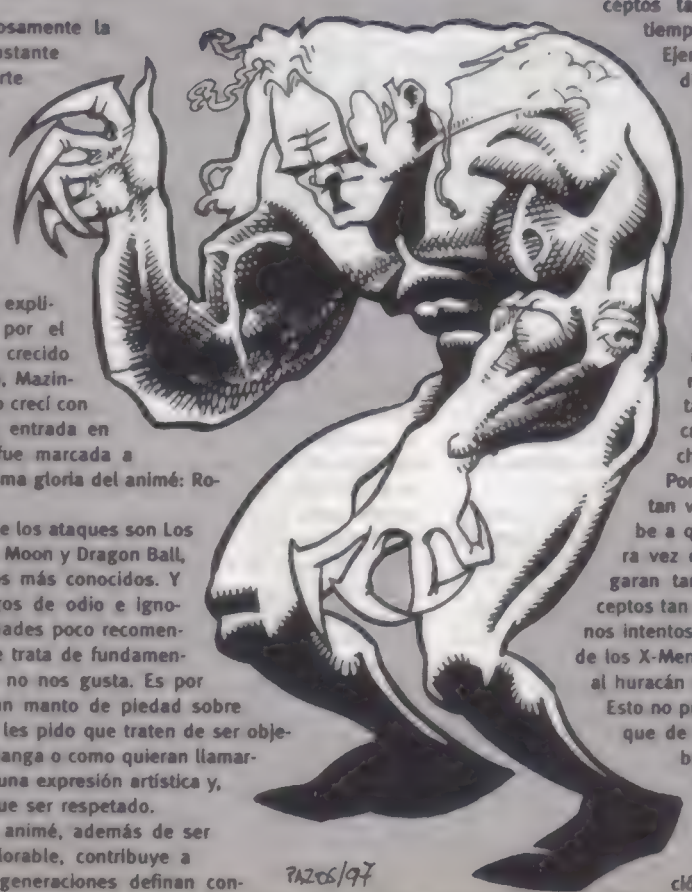
(Federico Gatti)

## EXTRA-DATA

En la continuidad anterior, Tinya utilizaba el nombre de Phantom Girl y su relación con Phase era diferente: primero, se decía que era ella misma quien, ya adulta, había sido trasladada al pasado. Durante la época de Zero Hour, se dijo que en realidad eran primas. En esta continuidad, el nombre de Apparition fue adoptado por la Tinya más joven, uno de los clones [illegible]

**Atrasadísimo como siempre, me toca hoy responder cartas de Noviembre y Diciembre, muchas de ellas centradas en el tema Fantabaires. Allá vamos!**

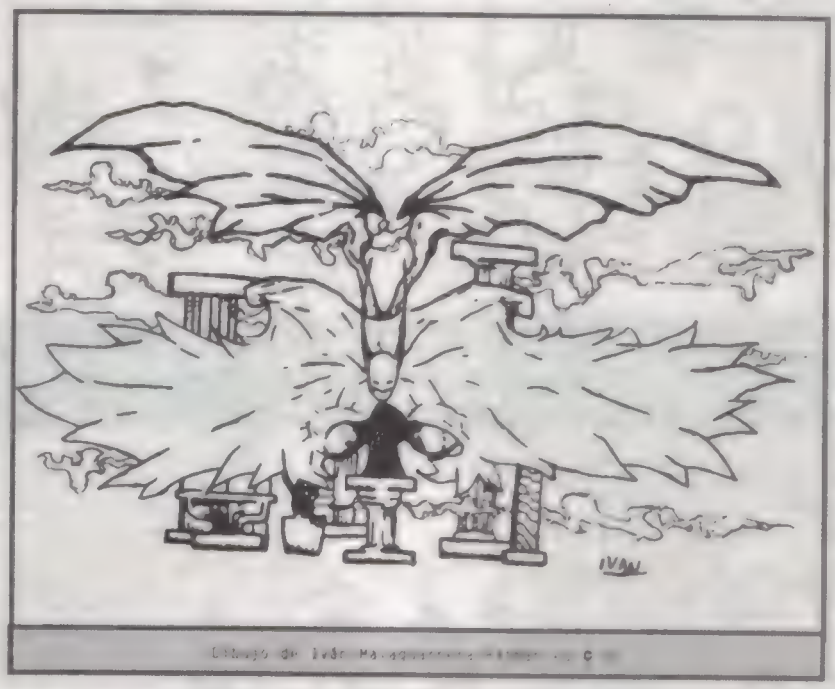
Andrés:
Me llama poderosamente la atención la constante agresión por parte de algunos lectores hacia los dibujos de animación japonesa. Y me pregunto, ¿es que estos tipos no tuvieron infancia? Si no, no me explico otro motivo por el cual no hayan crecido viendo a Meteoro, Mazinger o Fuerza G. Yo crecí con esas series y mi entrada en la adolescencia fue marcada a fuego por la máxima gloria del animé: Robotech.
Ahora el blanco de los ataques son Los Caballeros, Sailor Moon y Dragon Ball, por nombrar a los más conocidos. Y son ataques ciegos de odio e ignorancia, dos cualidades poco recomendables cuando se trata de fundamentar por qué algo no nos gusta. Es por eso que suelto un manto de piedad sobre estas personas y les pido que traten de ser objetivos. El animé, manga o como quieran llamarlo es, ante todo, una expresión artística y, como tal, tiene que ser respetado.
Así las cosas, el animé, además de ser estéticamente valorable, contribuye a que las nuevas generaciones definan conceptos tan manoseados en los últimos tiempos como el Bien y el Mal. Ejemplo: Los Caballeros del Zodíaco representan la lucha incesante de estos dos conceptos y la mejor manera de hacerlo es -en el contexto de la serie- mediante combates ultraviolentos. A los que critican esto, les digo que esta serie basa la mayoría de sus personajes en mitos y leyendas griegas y romanas y que no hay nada más violento, más desesperante que las historias de estas dos mitologías. Si no me creen, compren libros o escuchen a Dolina.
Por otra parte, si el animé es tan valorado últimamente, se debe a que el mercado occidental rara vez dio series animadas que llegaran tan hondo transmitiendo conceptos tan precisos. Ni siquiera los buenos intentos de Marvel con las animated de los X-Men y Spider-Man pueden parar al huracán manga.
Esto no pretende ser una reivindicación, ya que de serlo, el manga tendría que habernos fallado. Tal vez, el manga peque de monotonía visual con sus ojos ultraoccidentales y todo eso; sin embargo, el balance es positivo gracias a una animación espectacular (Los Caballeros,



**Teknoman), guiones sencillos pero atrapantes (Sailor Moon), humor fresco y divertido (Dragon Ball) y personajes delineados a la perfección (Macross II, Akira). En resumen, el manga llegó para quedarse, mal que le pese a algunos y para el beneplácito de muchos.**
**Sayonara.**

**Christian Vivas. Capital.**

Bueno, Christian, gracias por otra carta tan bien escrita. Te cuento que comparto tu planteo (no al prejuicio anti-japonés), pero no los ejemplos que ofrecés. Creo que la producción japonesa a la que le sobra calidad para cerrarle la boca a cualquier prejuicioso no es ni por asomo la que se convierte (a los pedos y sin más objetivo que hacer guita) en los infinitos seriales animados que vemos en el Magic Kids. Si querés que un comiquero de posta respete al manga, no le muestres autores del montón onda Masami Kurumada o Naoko Takeuchi. Mostrale Miyazaki, mostrale Shirow, mostrale Tanaka, o mostrale Tezuka y dejalo hecho un trapo de piso rogando por más. Es decir, tiremos a la mierda el preconcepto de que si es japonés es choto, pero no nos pongamos a consumir como zombis lo más choto del comic japonés. ¿Se entiende?




Dibujo de Iván Ma... ... C...

Diego Casamiquela, de Capital, nos escribe por primera vez y lo hace con una carta larguísima, plagada de elogios que no merecemos. Sobre el tema Fantabaires, Diego dice, entre otras cosas, lo siguiente:
**"Espectaculaaaar! Me sentí más comiquero que nunca. Jamás le había visto la cara a ningún autor y en los pasillos de Fantabaires me sentí en el Olimpo, caminando entre dioses".** Diego se copó también con Adam West, Alan Grant, la muestra y el homenaje al Eternauta y la charla del Caballero Rojo con la participación de los legendarios Titanes.
Diego nos hace una crítica muy frecuente, que quiero aclarar:
**"¿A quién se le ocurre programar una sóla charla con Adam West, si era el principal atractivo de la convención?".**
Es cierto, y era el único invitado con quien teníamos firmado un contrato. El contrato redactado por el agente del bati-gordo decía claramente que West daría una sóla charla con público y que, el día siguiente, podía firmar autógrafos o presentar una película. Nosotros apostamos a convencerlo de ofrecer una segunda charla y por eso programamos para el domingo la película Legend of the Superheroes, especulando con que West subiera a presentarla y se quedara una hora charlando con los fans. Pero cuando West llegó a la convención y vio la cantidad de gente que se había acercado para verlo, se cagó en el contrato y dijo **"Cuenten conmigo para dar todas las charlas que haga falta. De acá no se va nadie sin ver mi show".** Esto por un lado fue un alivio y por el otro un kilombo, ya que tuvimos que levantar a último momento otras funciones que estaban programadas en el catálogo. Fue un poco desprolijo, pero logramos que toda la gente que quería aplaudir a West pudiera hacerlo con una cierta facilidad.
Y ya refiriéndose a Comiqueando, Diego formula otra crítica bastante generalizada: **"Dejen de criticar Patoruzú, Columba o comics eróticos. Por más que digan que es un producto que está en los kioscos, los lectores ya sabemos perfectamente su opinión. Criticar a Gattín y el Equipo (o algo así) es un chiste de mal gusto para una revista que se autodenomina especializada en historieta".**
Precisamente por eso, Diego, tenemos que criticar todo. Si nosotros no hablamos de Gattín, ¿quién lo va a hacer? ¿La Maga? ¿Billiken? ¿El Olé? Como somos una revista que se especializa en historietas, tenemos la tarea (grata o no) de orientar al público en la compra de sus historietas. Si mañana se da el milagro de que Columba saque una revista de la San Puta, o si el relanzamiento de Patoruzú resulta ser una masa, nadie nos va a perdonar el no haber avisado. Por eso, es preferible estar atentos y, una vez cada tanto, hojear estas revistas a ver cómo viene la mano.
Te agradezco una vez más, Diego, por tus afectuosas palabras para con nosotros.

**Andrés:**
**comenzar esta carta, quiero hacerle llegar mis felicitaciones a todos los que hicieron posible la segunda convención de historieta en Argentina: Fantabaires. Estoy muy disconforme con las críticas que surgieron en la última charla que se hizo en la convención, la de Historieta Argentina. Entre los panelistas estaban José Muñoz, Horacio Altuna, Quique Alcatena, Ariel Olivetti, Miguel Rep y dos artistas más, que en este momento no recuerdo. Junto a ellos se encontraba Diego Accorsi y, sobre el final de la charla, cuando algunos de los artistas y parte del público recriminaron defectos de la convención, salieron a la defensiva vos y otro organizador al cual no conozco.**
**Se escucharon críticas tales como "me hubiese gustado que haya más diversidad entre los stands y no ver en todos ellos las mismas revistas"; "parece más un paseo por un shopping que un homenaje al Eternauta"; "no me gustó ver la muestra de originales entre latas de gaseosa y chicos más interesados por jugar al rol que por ver los dibujos", etc. Entre el público se escuchó "creí que iba a ver una exposición, algo más cultural".**
**Y digo que estoy disconforme porque este tipo de crítica no me parece favorable para un futuro perfeccionamiento. Muchos de los artistas parecían desconocer el esfuerzo y la dedicación que pusieron los organizadores. Por momento parecía -más que una crítica a Fantabaires- un reproche hacia la gente, que se mostraba más interesada por las charlas y los autógrafos de personajes como Adam West y Alan Grant que por un acercamiento con los grandes talentos que tiene la Argentina.**
**Esto es claro y ustedes lo dijeron a modo de explicación: el nombre de Adam West convoca gente, hace que los medios hablen sobre él, mueve masas. Es obvio que si el actor de Batman no hubiese sido invitado, la cantidad de asistentes a Fantabaires no llegaría a la mitad. Esto demuestra la crisis por**

**la que está pasando la historieta nacional, demuestra que lo que mueve a la gente son los artistas internacionales, el comic internacional, los superhéroes.**

**Esto es una convención y no una muestra. Es la segunda y creo que es importante apoyarla. Si la primera convocó alrededor de 12000 personas y la segunda ya superó las 25000, es de esperar que la tercera sea aún mejor y en un lugar aún más amplio. Es importante resaltar que Fantabaires puede ser el hincapié para que la historieta nacional vuelva a nacer, porque la convención mueve gente, genera que esta compre historietas y tarde o temprano estas mismas personas van a interesarse por algo nacional, van a pedir algo nacional. Sólo recorriendo los pasillos de la convención pudimos ver el lugar que se les dio tanto a los artistas de la revista Hacha como a los fanzineros. Esto demuestra que todavía hay gente interesada en producir historieta nacional y gracias a Fantabaires uno puede tomar contacto con estos artistas, conocer su obra y hacer que la historieta nacional recupere el lugar que dejó años atrás.**

**Ezequiel Solozábal. Capital.**

Gracias por tu apoyo, Ezequiel. Creo que sobre las críticas que se formularon en esa charla yo ya dije todo lo que tenía para decir cuando junto con Diego y José López Cancelo subimos al escenario a dar la cara. Veo que sos uno de los que entendieron cuál es el sentido de la convención y quedate tranquilo, que vamos a seguir creciendo y corrigiendo errores en las próximas ediciones. Hasta pronto.

Dibujo de Fernando Rodríguez /Batman es © DC Comics

Julián Iácona, de José C. Paz, felicita por el nº30, en especial por las notas de Hulk, He-Man y el Eternauta. Dice que no le gustan los rankings ni el suplemento Star Wars y pregunta:

**"Antes de sacar un producto a la calle, ¿las editoriales argentinas hacen testeos de mercado, o son todos suicidas?".**

Bwa-ha-ha! Testeos de mercado! Ni en sueños, Julián, eso sale una fortuna. Creo que la última vez que se hizo uno fue cuando Carlos Trillo estaba por lanzar el nº1 de Puertitas, allá por 1989.

Y volviendo al tema Fantabaires, Julián destaca la charla de Alan Grant y Jerry Robinson y los atributos de las chicas disfrazadas de heroínas, critica a los stands que no ofrecieron ni novedades ni ofertas y putea de modo un tanto desubicado a Axel Kuschevatzky por su labor durante el show de Adam West. Veremos qué se puede corregir para la próxima, Julián, y me alegra que el balance te dé positivo.

Gonzalo Butta, de Capital, también me manda una extensa misiva sobre Fantabaires, con elogios, críticas y sobre todo muchas sugerencias interesantes que trataremos de implementar en la próxima edición. Mil gracias.

Carlos Acosta, de Moreno, también se copó con las notas de He-Man, Hulk y el Eternauta, disfruta con La Fiambrería y pide el regreso de Fuera de Joda (cada tanto vuelve) y Charlas en el Parque (tanto rompen las bolas, que por ahí lo hacemos) Muy cebado con el Caballero Rojo y con Astro City, Carlos también opina sobre Fantabaires

**"Alucinante, mucho mejor que el año pasado"**. Tras elaborar un ranking de los stands que más le gustaron y protestar porque el domingo abrimos una hora tarde, Carlos hace otra pregunta frecuente.

**"¿Por qué no avisaron que venía Jerry Robinson? ¿Fue algo de último momento, o qué?".**

Y sí, fue una especie de milagro. Resulta que Robinson estaba en Brasil y habló por teléfono con su amigo Sergio Langer. Sergio le contó que se estaba haciendo Fantabaires y le dijo **"¿por qué no te venís?"**. Y bueno, el maestro se puso las pilas y vino el viernes, lo más tranqui, a participar del evento para alegría de todos. Un lujo.

Esteban Hunt, de Capital, me pregunta qué hago con las cartas después de contestarlas (las guardo!), dice que no le gusta el nombre de esta sección, propone a la Legión de Superhéroes para ocupar el suplemento central (mmm, le veo pocas posibilidades), me cuenta qué comics colecciona, dice que mi hermano no se parece a Alejandro Lerner (depende en qué fotos, Esteban), felicita por Fantabaires y opina:

**"No puedo entender como ese personaje gracioso llamado Lucho llegó tan lejos en la Odisea Cósmica, sin mencionar que pasó la primera ronda robando como el mejor con ese "Clark Kent", pero dejémoslo ahí".**

Es increíble cómo la gente todavía se caga de risa recordando a Lucho y su papelón en la Odisea Cósmica. Este año lo vamos a tener que invitar sí o sí, darle su propio show y anunciarlo en los afiches, abajo de... mmmno, no se los puedo decir...

Martín Casanova, de Banfield, (uno de los rivales de Lucho en la Odisea Cósmica) también repasa el tema Fantabaires y dice **"la aparición de Jerry Robinson fue, sin duda, la sorpresa y el recuerdo más lindo de Fantabaires"**. Martín también corrige un moco que se mandó el Oráculo en el nº30, respondiendo a una pregunta de Walter Kovacs. A partir de esto, nos pusimos a investigar y estamos en condiciones de afirmar que la miniserie Time & Tide y la posterior serie mensual de Aquaman dejan claramente fuera de continuidad la miniserie del '86, realizada por Neal Pozner y Craig Hamilton. Hecha la aclaración, disculpas a Walter y gracias a Martín.

Leonardo Kuntscher, de Capital, me envía una carta larguísima, llena de criterios que comparto plenamente acerca del comic nacional, su estancamiento y cómo salir de él, critica muy du

ramente al comic norteamericano, pide más información sobre manga (cada vez le dedicamos más espacio al tema) y, como me aclara expresamente que no le interesa que su carta salga publicada en esta sección, deja paso al próximo. Gracias igual, Leonardo, y cuando hagas el asadito no dejes de invitarme.

Walter Koza, de Rosario, dice que Fantabaires **"estuvo excelente"** y destaca la oportunidad de charlar con los artistas, el homenaje al Eternauta y el stand de los fanzines. En cuanto a las críticas, Walter putea a Adam West **"y sus charlitas payasescas"** y dice:

**"Lo que realmente me jorobó es que había muchas cosas grossas al mismo tiempo. Por ejemplo, mientras escuchaba una interesantísima charla sobre el comic español, se me hacía tarde para ir a la conferencia de Alan Grant y al mismo tiempo estaba dibujando Risso".**

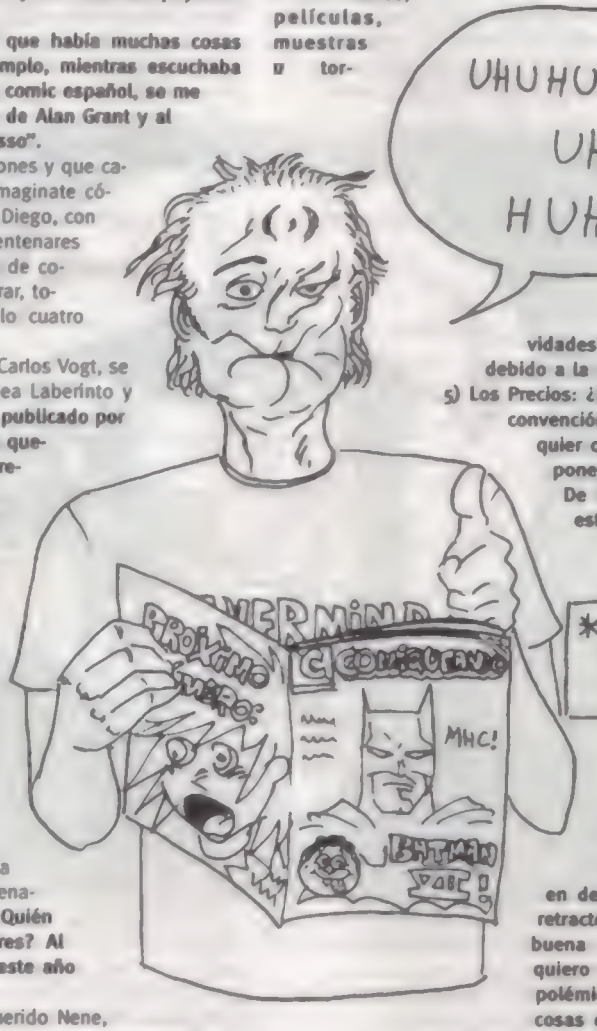
Esa es la idea, Walter. Muchas opciones y que cada uno elija la que más lo ceba. Imaginate cómo me siento yo cuando voy a San Diego, con 16 salas de charlas y películas, centenares de artistas para entrevistar y miles de comics a precios irrisorios para comprar, todo al mismo tiempo y en tan sólo cuatro días. Es lo que hay...

Walter también pide un reportaje a Carlos Vogt, se copa con el Caballero Rojo y la línea Laberinto y lanza un último misil: **"El Eternauta publicado por la revista Nueva es espantoso. Ni el queridísimo HGO ni Juan Salvo se merecían una historia tan mediocre".**

¿Te parece? A mí me resulta muy interesante. No te voy a decir que le rompe el culo a la clásica, pero me gusta más que El Eternauta II, sin ir más lejos. En fin, hay para todos los gustos.

El Nene McKean, de Morón, felicita por Fantabaires, crítica a las comiquerías que pusieron stands (**"Fue un muestrario de novedades y de cosas muy fáciles de conseguir en cualquier comiquería. Imposible que ahí alguien pudiera completar su colección"**), destaca el stand de Vid, la presencia de los fanzines y el homenaje al Eternauta, y me pregunta: **"¿Quién creó a Fanty, el logo de Fantabaires? Al principio me parecía horrible, pero este año me resultó mucho más simpático".**

El muñequito no se llama Fanty, querido Nene, sino "Chanchito de Fantabaires", y es una creación del siempre sorprendente Lucas Varela. Como ya dije mil veces, haré lo posible para que este año Neil Gaiman esté en la convención. Gracias y volvé a escribir.




**Estimado Accorsi:**

**Esta es la primera vez que escribo a Comiqueando, aunque los sigo desde el nº1. Mi nombre es Mariano Rozenberg, vivo en Parque Chacabuco y tengo 23 años, edad por la cual recibo gastes por doquier (por leer comics) y no me arrepiento. Quiero agradecerles a todos los que hacen Comiqueando porque, sin esta, seguiríamos vagando por las librerías, canjes o comiquerías sin saber qué comprar, o qué sale de nuevo, o qué se reedita, o qué vale la pena, o un largo etc. Por esto y más, les doy las gracias.**

**Ahora viene lo jodido, el por qué de la cuestión. Me decidí a escribirles por un sólo asunto: Fantabaires '97. No quiero empezar de esta manera (menos al ser la primera vez que escribo), pero...¿por qué carajo estuvo tan mal organizado?!**

**1) La Entrada: ¿Por qué $ 5 y $ 6 respectivamente, si el año pasado salía $ 2 o $ 3?**

**2) El Programa: ¿Por qué $ 3.50, cuando por páginas y diseño la Comiqueando sale $ 5? No me digan que son distintos diseñadores o distinta imprenta...**

**3) Los Calcos: ¿Por qué $ 0.50? ¿No hubiera sido mejor regalarlos, a modo de agradecimiento a los concurrentes? Eso fue un vil avechucheo.**

**4) Los Horarios: ¿Por qué no se respetaron? La gente no sabía para qué sala ir a las charlas, películas, muestras y tor-neos. Todas las actividades se atrasaron, sin duda, debido a la falta de organización.**

**5) Los Precios: ¿No se supone que en una convención de comics (o de cualquier otra cosa) se tendrían que poner rebajas, regalos, etc.? De todo esto vi muy poco y esto es una tirada de orejas para las librerías especializadas.**

**Todo lo que describí en estos cinco puntos (muy por arriba, para no entrar en detalles) obviamente me lo retracto, sólo si me dan una buena respuesta. Con esto no quiero entrar en ningún tipo de polémica, pero prefiero decir las cosas como son y no convertirme en un chupamedias y decir que todo estuvo bárbaro.**

**Entre lo rescatable, destaco a Solano López (una masa firmando autógrafos), los integrantes de Hacha y Adam "Batioreja" West, admirables sus pilas para hacer tres funciones, pero medio avechucho con sus fotos.**

**Creo que no me olvido de nada. Sin más, me despido hasta la próxima.**

**Mariano Rozemberg. Capital.**

Bueno, ante todo, gracias por las felicitaciones. En cuanto a tus quejas respecto de Fantabaires, te puedo responder lo siguiente:

1) Como habrás notado, este año la convención ocupó muchos más metros cuadrados, en un predio mucho más grande, más lindo, más cómodo, mejor ubicado, con aire acondicionado, escaleras mecánicas, butacas en el cine, seguridad, etc. También fue más amplia la campaña publicitaria, se contrató más personal para la organización y se pagó el viaje y el hospedaje de más artistas que no residen en Buenos Aires, incluyen-

do a uno (el gordo West) que cobró incluso un cachet. En total, los costos habrán sido unas cuatro o cinco veces mayores que los de la primera convención.

2) Si no querés, no me creas, pero el catálogo no fue diseñado ni impreso por la misma gente que trabaja para Comiqueando. Y además no valía $ 3.50, sino $ 3.00. Y no era obligación comprarlo.

3) Lo mismo: no era obligación comprarlos. Si te gusta, lo garpás. Si no te gusta, lo dejás.

4) El kilombo de las salas ya lo explicamos: tres días antes (y con los catálogos ya impresos) nos clausuraron un cine que íbamos a usar para las charlas y tuvimos que reestructurar toda la programación con una sala menos. Lo de los horarios no fue tan grave como lo describís, pero reconozco que ahí faltó ajustar un poco las tuercas.

5) En esto estoy totalmente de acuerdo con vos, pero por ahora es responsabilidad exclusiva de la gente que compra los stands. Si dependiera de mí, agregaría en los contratos una cláusula que obligue al expositor a bajar los precios, tal como sucede en la Feria del Libro. Veremos si se puede implementar este año.

No pretendo convertirte en un chupamedias; simplemente te pido que te saques un poco las vendas y veas que estás en la Argentina y que estás hablando de la segunda convención de la historia. Es decir, no se puede pretender que todo salga perfecto de entrada. El margen de error existe y, si te parece que el de Fantabaires fue excesivo, lo mejor que podés hacer es no venir a la próxima. Lo cual sería lamentable, porque veo que sos comiquero de posta. Espero más cartas tuyas.

Juan Manuel Valea, de Bahía Blanca, tiene 19 años y se cebó por culpa nuestra con Bone y Scud. Entre muchos elogios inmerecidos, Juan Manuel dice: **"Prefiero la Comiqueando bimestral y con esta calidad y cantidad de páginas antes que una mensual y más light en contenido y grosor"**.

Nosotros también, Juanma, por eso pensamos mantener este formato todo lo que nos sea posible. Gracias y hasta la próxima.

Mariano Arribillaga, de Villa Gesell, filosofa en una extensa misiva sobre las trucha-

Dibujo de Leandro Fernandez / The Crow © Top Dollar Comics

das de las editoriales argentinas, se ceba con Garth Ennis y se va en elogios irreproducibles para con nosotros. Gracias, Mariano, y volvé a escribir.

Agustín Castañeda, de Cipolletti, nos cuenta los enormes esfuerzos que debe realizar para conseguir la Comiqueando en sus pagos patagónicos (me alegro que valga la pena!), pide que sigamos sacando la revisa **"gordita y cada dos meses"** y verduguea en forma despiadada a la revista Lazer en la que -nos cuenta- suelen hablar mal de Comiqueando. Realmente, me importa un reverendo sorete lo que diga la Lazer sobre nosotros. Gracias, Agustín, y fuerza!

Gabriel Peralta, de Pergamino, critica a los que votan a McFarlane para el ranking de Mejor Dibujante y reivindica la labor del que según él es el verdadero artífice del éxito de Spawn: Greg Capullo. También habla maravillas de Scott Campbell y de Gen13 e invita a todos los lectores a votar a este equipo para el ranking de Mejor Grupo. Gabriel boga por una recuperación del comic nacional y nos elogia en forma desmedida por nuestros humildes esfuerzos en ese sentido. Gracias, Gabi, y volvé a escribir.

Hernán Moraldo, de Florencio Varela, me cuenta que tiene 14 años y se enganchó con Comiqueando a partir del nº30. Bienvenido!

Y finalmente agradezco una extensa misiva de Fernando Santoianni, de Capital, en la que analiza a fondo los tres Eternautas, disiente con algunas apreciaciones vertidas en nuestra nota sobre ese tema en el nº30 y pide informes sobre los nuevos dibujos animados (Dexter, Vaca y Pollo, Swat Cats, etc.), Daredevil, Thor, Wolverine y WildCATs. Veremos en qué te podemos complacer. Gracias, y volvé a escribir.

Y se acabó. Me queda un rengloncito para invitarlos a seguir enviando cartas, dibujos, clasificados (qué pocos mandan, manga de vagos!), preguntas para el Oráculo y votos para los Top Ten y el Bottom Ten. La dirección es la de siempre, Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427, pero ahora también nos pueden escribir vía e-mail, a la siguiente dirección: **comiqueando@geocities.com**. Nos vemos!

# CLASIFICOMICS

## COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro números de series re[illegible] Animal Man, Hellbla[illegible], V, de Vendetta, Watchmen, Robin y Batman de ediciones Zinco. Tambien bus[illegible] números de Namor y de Se[illegible]cret Wars I y II de Editorial Forum. Contactarse con Juan Salanova, llamando al 242-5877.

•Compro comics de Hellblazer, La Cosa del Pantano y los nº 1, 2 y 3 de Legion de Superheroes, solo en español. Contactarse con Guille llamando al 628-9421.

•Canjeo o compro cartas de Overpower (Marvel y DC), especialmente expansiones IQ y Onslaught (las de los comics) Ddejar mensaje para Fernando en el 842-1663.

## CONTACTO DIRECTO

Quiero cartearme con guionis[illegible]tas. Contactarse con Loris Pagiotto, escribiendo a Luis Viale 1364, Haedo, Pcia.Buenos Aires, CP [illegible]

# Garaycochea

## ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 a 14 hs.

| | |
|---|---|
| **HUMORISMO**<br>Prof. Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado) | **ARTISTICO**<br>Prof. José Marchi. |
| **CARICATURAS**<br>Prof. Jorge de los Ríos, Dufour. | **ILUSTRACION**<br>Prof. Alberto Salinas. |
| **HISTORIETAS**<br>Prof. Osvaldo Viola (Oswal), Alberto Salinas. | **DIB. HUMORISTICO**<br>Para chicas y chicos<br>Prof. Goyo Mazzeo.<br>(8 a 13 años) |
| **TALLER DE EXPRESION PLASTICA**<br>Prof: Ana Pili (5 a 7 años) | **TIRAS HUMORISTICAS**<br>(Prof. Invitado) Ferro |
| **AL CINE CON... BERRUTI**<br>Prof: Romulo Berruti | En preparación, nuevos cursos: Guión de cine.-Guión de radio.-Crítica teatral.-Dirección y actuación en cine.- |

## ABIERTA LA INSCRIPCIÓN 1998

SECRETARIA DE 16 A 21 HS. VACANTES LIMITADAS

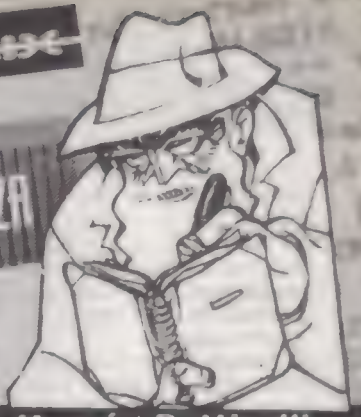
**RIVADAVIA 1239 1º PISO**

**TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)**

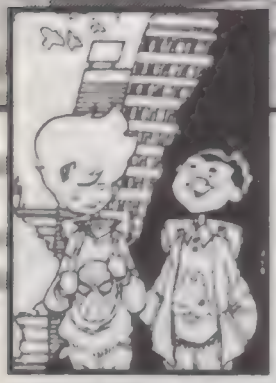
EL ILUSTRE DESCONOCIDO

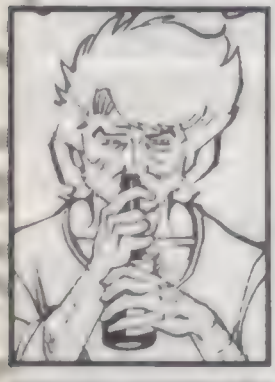
# LA ENIGMATICA HISTORIA DE SEBASTIAN GORZA

BIOGRAFÍA NO AUTORIZADA (FRAGMENTOS)



por Hernán Botticelli





© Pasqual Ferry

**Paco (compañero de escuela)**

Sebastián era un chico estupendo, muy imaginativo y sensible, travieso como todos a esa edad. Amaba dibujar y leer historietas. Los profesores lo vivían retando por sus garabatos. El general, la gente pensaba que era raro, pero no era así. Más bien ocurría que las cosas raras rondaban cerca suyo. Como cuando descubrí que un terrible asesino llamado el Carnicero de Bebés no era otro que el dudoso ciego del puesto de caramelos. Nadie le creyó y el tipo desapareció. Nada cambió en el barrio excepto para Sebastián, que jamás volvió a probar caramelos.

**Dolores (ex-novia)**

Seabastián Gorza era un soñador. Uno de esos tipos que no se adapta a la vida "nor-mal", sino que establece pequeñas treguas con ella. En una de esas treguas lo conocí. Teníamos 20 años y nos enamoramos profundamente. Sebastián odiaba la vida rutinaria y gris, pero la soportaba por mí. En el trabajo lo retaban a menudo por cómo se volaba con sus dibujos. La tregua con esa vida duró hasta que conoció en el subte a un extraño viejito que llevaba tubos y máquinas. "Alguien diferente en el rebaño", pensó Sebastián. Un día faltó al trabajo y lo siguió hasta la casa. Allí el viejo conectó las máquinas y desapareció. Sebastián entró a la casa y en lugar del viejo, encontró el esqueleto ensangrentado de una horrible criatura. Por lo menos eso fue lo que me contó. Y nunca más volvió a tomar el subte. Luego lo despidieron del trabajo y se dedicó a la pintura. Yo lo soporté unos años más y después me fui, en busca de algo más seguro.

**Chus (amigo personal)**

Recuerdo a Sebastián como un gran tipo, increíblemente talentoso, pero terriblemente despelotado. Tenía cerca de 35 años cuando vino a verme para pedirme que lo dejara vivir durante un año en un depto que yo alquilaba. Iba a pintar los cuadros que lo harían rico y famoso. Acepté a regañadientes.

Al cabo del año volví a verlo y me contó una historia delirante. Al poco tiempo de su llegada, un horrible pájaro se posó en el patio. Era el Pájaro Roto, un ave mitológica que Odín enviaba a los guerreros para saber si eran los elegidos. A la semana, el ave dejaba un huevo y se iba. Si el guerrero era digno, el huevo estaba lleno de oro; si no era, se lo comía. El pájaro dejó un huevo junto a la ventana y se fue. Antes la duda y el temor, Sebastián decidió deshacerse del huevo. Cuando lo estaba por arrojar, se arrepintió. Justo en ese momento, un ladrón lo golpeó y le robó el huevo. Sebastián quedó obsesionado con el maldito huevo y durante el resto de año sólo pudo hacer unos espantosos retratos de ese repugnante huevo.

Fingí creerme la historia. Lo banqué un tiempo más pero después nos peleamos y lo eché del apartamento. Nunca más supe de él. Espero que esté bien

**Don Pepe (diarero)**

Conocí a Gorza hace mucho. Era un vagabundo de 50 años que andaba por ahí con sus dibujitos guarangos. Vivía en la calle y andaba borracho y malhumorado la mayor parte del tiempo. Sin embargo su porte era digno y su mirada profunda. Fue el alcohol el que lo llevó a un extraño lugar, el bar Aquiles, un lugar donde la cantidad de vino bebido modifica el paso del tiempo. Ante esta distorsión, Gorza se sintió atraído y pidió una botella entera. Al terminarla, salió del bar. Habían pasado tres años, mientras que para él, sólo había pasado un largo rato. Nadie le creyó y lo encerraron en un loquero. Una pena.

**Doctor Páez (psiquiatra)**

Yo traté a Sebastián Gorza tiempo atrás. Tendría unos 70 años de edad y le encantaba escandalizar a las monjas del hospicio con sus dibujos desaforados. Tuvo un incidente con su vecino de cuarto, el señor Orzz, un oscuro personaje todo vendado, que coleccionaba muñecas de porcelana sin un ojo. Gorza buscaba descubrir el misterio de Orzz. Sin embargo, el trágico deceso de este develó que no había ningún misterio, sólo un excéntrico perverso obsesivo. Sebastián quedó decepcionado y se encerró aún más en sí mismo.

**Padre Julio (cura)**

Conocí a Sebastián por sus dibujos, sus fotos y sus escritos. Amé su alma libre y sensible a través de sus imágenes y sus palabras. Hallé sus pertenencias en una sala del cementerio, donde su hermético ataúd esperaba para ser llevado a un mausoleo que había hecho construir la Señora Dolores (una antigua novia de Gorza). La mujer había echado buenas, casada con un rico, y quería honrar al amor de su vida. Pero lo raro siempre había rondado a Sebastián y esta no iba a ser la excepción. Al abrir el ataúd en el mausoleo, encontramos el cuerpo de un niño. Ningún viejo decrépito, sino un hermoso niño sin identificación, ni parientes, ni huellas. Sólo un buzo con las iniciales S.G.. El cuerpo de Sebastián Gorza jamás apareció y, con el tiempo, el mausoleo terminó siendo la última morada del pequeño desconocido.

**Nota del Autor**

Al lado del cementerio hay un tosco montón de rocas con una humilde cruz de madera. Junto a él ha crecido un extraño, maravilloso y robusto árbol repleto de pájaros.

En proporción a su cantidad de habitantes, Dinamarca es -aunque parezca increíble- el país del mundo con mayor consumo de historietas. El comic está culturalmente muy aceptado y ocupa un importante lugar en todos los medios gráficos de distribución masiva. Sin embargo, la barrera del lenguaje y el exceso de localismo hace que muy pocas obras puedan traspasar las fronteras de este pequeño país escandinavo con lo cual, para vivir dignamente de la historieta, los artistas deben trabajar por encargo para editoriales de otros países.

Es el caso de Teddy Kristiansen, nacido en 1964 y prácticamente autodidacta (estudió apenas un año y medio en la Escuela Ulrik Hoff de Dibujo y Pintura). Su primera incursión en el comic fue en 1986 con un breve unitario para la revista Kulorte Sider, pero su verdadera dedicación estaba puesta en su trabajo en el área del dibujo animado.

Cuando se decide a dedicarse a full la la historieta, lo hace con todo. Junto al guionista Niels Sondergaard realiza en 1990 el álbum Superman og Fredsbomben (Superman y la Bomba de la Paz), el primer comic del Hombre de Acero producido fuera de los EEUU y con total aprobación de la DC. Luego de esta trepidante comedia (en la que Kristiansen deja ver influencias de Frank Miller), se une a su amigo Peter Snejberg y a Henning Kure para hacer una serie de historietas de Tarzan. Estas llaman la atención de la editorial norteamericana Malibu, que se las compra y las publica en 1993 con una repercusión inesperada: Kristiansen resulta nominado para el Premio Eisner de ese año.

De aquí en más, el mercado americano absorbe al autor danés. Matt Wagner lo convoca para ilustrar Grendel Tales: Four Devils One Hell, la majestuosa miniserie escrita por James Robinson que Dark Horse publica entre 1993 y 1994. Aquí Kristiansen alcanza una calidad en la narrativa y un vuelo expresionista en la aplicación del color que sorprenden a editores, artistas y fans del mundo entero. Robinson se lo lleva a la DC, donde ilustra algunas páginas de la miniserie Witchcraft, un número de la saga final de Sandman (la recordada The Kindly Ones) escrito por Neil Gaiman y el desopilante y truculento origen del Ventrílocuo y Scarface (publicado en Showcase '94), uno de los mejores guiones de la prolífica carrera de Alan Grant.

En 1995 Kristiansen colabora con Eddie Campbell en un especial de Deadface, pero dedica gran parte de su tiempo a un librito prestige que lo consagra definitivamente: Sandman Midnight Theatre, el esperado encuentro entre Morpheus y Wesley Dodds, co-escrito por Neil Gaiman y Matt Wagner. Ni bien lo termina, se manda el unitario de Batman que se publica en 1996 como parte de la antología Batman Black & White.

Finalmente, a mediados de ese año debuta House of Secrets, la serie regular co-creada para Vertigo por Kristiansen y el guionista canadiense Steven Seagle y es aquí donde el danés concentra toda su producción. House of Secrets es un éxito de crítica con ventas más que aceptables y un terreno de experimentación constante para Kristiansen, que se acerca por momentos a la sofisticación de Dave McKean, por momentos al expresionismo salvaje de José Muñoz e incluso a los climas intimistas de Miguelanxo Prado, sin descuidar jamás su impresionante dominio del ritmo narrativo.

Con sólo 34 años de vida y muy poca producción en su país de origen, Teddy Kristiansen es una de las figuras que más le han aportado al comic de los '90 y una firme promesa para el siglo que viene.

Por Andrés Accorsi

Como siempre, es hora de repasar las posiciones en tres de los rankings que vos armás con tu voto. Si querés ver trepar a tus favoritos, madanos tu lista a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427, o por e-mail a comiqueando@geocities.com.

## TOP TENS

### MEJOR REVISTA

1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Sin City (Dark Horse)
3. Preacher (DC/Vertigo)
4. Aquaman (DC)
5. Spawn (Image)
6. The Spectre (DC)
7. Starman (DC)
8. Incredible Hulk (Marvel)
9. X-Men (Marvel)
10. Hellblazer (DC/Vertigo)

### ARTISTA INTEGRAL

# LA FIAMBRERIA

**Título: Infinity Inc.**
**Editorial: DC Comics**

**•La Posta:** Los hijos y protegidos de la Justice Society se reúnen en un grupo de jóvenes héroes, una nueva generación en Tierra II, y después de la Crisis, como el grupo de héroes de la Costa Oeste.

**•Principales Protagonistas:** Star-Spangled Kid/Skyman, Nuklon, Fury, Silver Scarab, Jade, Obsidian, Northwind, Brainwave, Mister Bones, Solomon Grundy y la nueva Wildcat.

**•Primer Número:** Marzo de 1984.

**•Ultimo Número:** el 53, de Agosto del '88.

**•Principales Autores:** Roy Thomas, el creador, editor y guionista de todos los números, casi siempre ayudado por su mujer Dann, Jerry Ordway, el otro creador y primer dibujante, Todd Mc Farlane y Tony De Zuñiga (principal entintador).

**•Los Numeritos:** poniéndome en malo, el 11, el 41 y el 47.

**•Los Numerazos:** el 12, el Annual 1, 25, 27, 30, 35, 36 y 37.

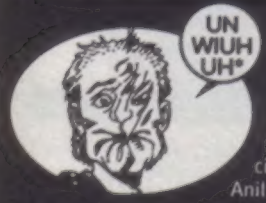
**•Las Tapas:** La 1, 4, 6 y 10 (de Ordway), la 16, Annual 1, 25, 27 y 30 (de Mc Farlane) y la 44 (de Vince Argondezzi).

**•Crossovers:** Infinity Inc. nº2 sigue en All Star Squadron nº 24, 25, 26 y Annual 2; Infinity Inc. 18 engancha con Crisis on Infinite Earths nº1; el nº19 con Crisis 2 y la Justice League of America 244; el nº20 con Crisis 3; el Infinity Inc. Annual 1 con la Crisis 4; Infinity Inc. 21 y 22 con Crisis 5, la 23 con Crisis 6, la 24 con Crisis 7; la Infinity 25 es un epílogo no-oficial a Crisis; la Infinity nº30 es crossover con el especial The Last Days of the Justice Society; Infinity 34 al 36 son cross-overs no-oficiales con Legends, a su vez, el número 35 engancha con la Secret Origins nº12; el Infinity Inc. Special 1 es continuación directa del Outsiders Special 1; Infinity nº45 es continuación de la New Teen Titans nº38; Infinity Inc. 46 es crossover de Millenium (1, 2 y 3) y del Secret Origin nº22; Infinity 47 es crossover de Millenium 4 al 7; el Infinity Inc. Annual 2 es continuación del Young All Stars Annual 1.

**•Donde Hubo Fuego:** A pesar de la disolución del grupo, se los vió peleando durante la Invasión y de ahí en más, Jade y Obsidian aparecieron con Superman, luego ella apareció como líder de los New Blood y hace poco se convirtió en personaje secundario de Green Lantern; Obsidian y Nuklon fueron miembros de la Justice League, hasta el nuevo relanzamiento; Lyta (Fury) Hall y Hector (Silver Scarab) Hall reaparecieron en las páginas de Sandman, donde Lyta quedó hasta el final; Solomon Grundy reapareció en Starman; la Dra. Midnight y Wildcat fueron brutalmente asesinadas por Eclipso; el cinturón de Skyman volvió a manos de la "familia Starman"; Brainwave apareció en Extreme Justice como un villano demente y luego con Jade y Obsidian junto a los Linternas Verde en Heart of Darkness, aún en ese rol; y si mi olfato comiquero no me falla, el jefe de Chase no es otro que Mr. Bones.

**•Forense:** Diego (Bring Infinity Back!) Accorsi.

**•Debuts y Despedidas:** Nº10: muerte de Brainwave Sr.; 12: 1º aparición de Yolanda Montez; 13: 1º ap. de Marcie Cooper; 15: 1º ap. de Mr. Bones; 17: 1º ap. de Penny Dreadful, Arak, Tao Jones, Baby Boom y Kritter, todos miembros de Helix; 19: 1º ap. Beth Chapel; 20: 1º ap. Rick Tyler; Annual 1: muerte de Rose Thorne; 21: 1º ap. nuevo Hourman y de nueva Dr. Midnight; 31: 1º ap. Skyman; 34: 1º ap. Artemis, Hazard y del nuevo Icicle; 44: muerte del Silver Scarab; 46: 1º ap. nueva Harlequin (Marcie Cooper); 47: muertes de Dan Richards (uno de los Manhunter de los '40) y su perro Thor; 51: muerte de Skyman; 53: muerte de la nueva Harlequin.




## *AND THEWINNER IS...

Bueno, se terminaron las caritas y ya tenemos ganadores para el último concurso, el Desafío Final. Con 282 caritas, Julián Iacona, de José C. Paz, se ganó el Tercer Premio (un set de iniciación del card game de El Señor de los Anillos. Con 349 caritas, Humberto Miranda, de Mar del Plata, quedo segundo y se lleva un juego de Rol de El Señor de los Anillos. Y con 361 caritas correctas, Martín Casanova, de Banfield, se hizo acreedor a 1er Primer Premio, una caja de figuras para Warhammer y un pack de 100 comics de DC. Todo esto se puede pasar a buscar por Gil Galad, Av. Rivadavia 5283, Local 38, a partir del 7 de Mayo. Muchas gracias a Gil Galad por los premios, a todos los que participaron y, por supuesto, felicitaciones a los ganadores!

## MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. FRANK MILLER (300, Sin City)
2. John Byrne (Wonder Woman/ J.K.Fourth World)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (varios proyectos)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. Jeff Smith (Bone)
7. George Pérez (preparando Starfire)
8. Peter Bagge (Hate)
9. Michael Allred (varios proyectos)
10. Matt Wagner (Mage, Grendel)

1. QUIQUE ALCATENA (Ciudades Fantásticas)
2. Leonardo Manco (Strange Tales)
3. Carlos Meglia (Cybersix)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez, Cascioli)
5. Enrique Breccia (unitarios para Italia)
6. Ariel Olivetti (preparando Martian Manhunter)
7. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
8. Juan Zanotto (Horizontes Perdidos)
9. Francisco Solano López (El Eternauta)
10. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)

# EL ORACULO

COMO YA ES COSTUMBRE, EL OMNISCIENTE MANANTIAL DE LA SABIDURÍA ABRE SUS PUERTAS PARA DESPEJAR LAS DUDAS DE AQUELLOS QUE ASÍ LO RECLAMAN. ESTOS SON LOS AFORTUNADOS DE HOY.

**Martín Casanova pregunta:**
1) ¿A qué se debe el cambio que sufrió Aqualad para convertirse en Tempest?. 2) Al cierre de su revista, ¿quiénes integraban la Doom Patrol?. 3) ¿Qué pasó en Armaggedon Inferno?
**Respuestas:** 1) Eso está explicado en la miniserie de Tempest. Pronto publicaremos una ficha sobre este personaje. 2) Cliff Steele, Dorothy Spinner, The Bandage People (George y Marion), el muñeco Charlie, Coagula y la cabeza de Niles Caulder. 3) Los héroes viajan a distintas épocas para combatir a varias manifestaciones de un mismo villano. En medio del bolonki, Waverider descubre una forma de rescatar del limbo nórdico a la Justice Society.

**Fernando Santolanni pregunta:**
1) ¿Dónde se consigue la versión de Breccia de El Eternauta? ¿El guión es el mismo?. 2) ¿En qué revista Magneto le quita el adamantium a Wolverine?
**Respuestas:** 1) La edición de La Urraca es muy difícil de encontrar. Aparentemente, Colihue reeditará la obra y estará en librerías y comiquerías. Sobre las diferencias entre esta versión y la original hay un informe de Los Rescatadores en Comiqueando nº1. 2) Wolverine nº75.

**Víctor Cabezas pregunta:** ¿En qué lugar de Buenos Aires se pueden conseguir los muñecos de He-Man?
**Respuesta:** No es fácil. Probá en el Parque Rivadavia o consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista.

**Diego Casamiquela pregunta:**
¿Cómo puedo hacer para suscribirme directamente a EEUU y que me envíen mis comics?
**Respuesta:** Simplemente mandando un giro. De todos modos, no conviene suscribirse a las editoriales, sino a través de las empresas que venden comics por correo. Buscá sus avisos en las revistas, o sus páginas en Internet.

**Hernán Moraldo pregunta:**
1) ¿Cuáles son los verdaderos nombres de Dani the O, el Dr. Müle, el Dr.Sax y Calvi?. 2) ¿Qué tengo que hacer para unirme al staff?. 3) ¿Hay alguna mujer en el staff?. 4) Si voy un sábado, ¿me dejan pasar?. 5) ¿Qué es un Aqualad?
**Respuestas:** 1) Respectivamente, Daniel Díaz, ninguno, Fernando Festino y Fernando Calvi. 2) Nada. La gente que entra al staff lo hace porque nosotros la convocamos. 3) No, pero hay chicas que a veces colaboran con nosotros escribiendo notas o dándole una mano al Mono Grinbaum y Luquitas Varela en el diseño de la revis. 4) Sí, pero tendrías que venir entre las 18 y las 20:30 hs. con una docena de facturas y una Coca. 5) Una especie de Teen Titan, al igual que Robin y Changeling.

**Mariano Arribillaga pregunta:**
1) ¿Cuál fue el último trabajo de Dick Sprang?. 2) ¿En qué año aparecieron Captain America y Firebrand?. 3) ¿Qué fue de Star Spangled Kid y de Steel (el de la JLA)?. 4) ¿Se sabe si se va a hacer la secuela de Kingdom Come?
**Respuestas:** 1) Sprang suele colaborar con ilustraciones para los Gallery de Batman. El último fue de 1996. 2) El Capi es de 1941. Firebrands conozco cuatro, así que aclarame a cuál te referís. 3) Star Spangled Kid adoptó la identidad de Skyman en Infinity Inc. nº31 y murió en el nº51 de dicha revista. Steel murió en Justice League of America nº260. 4) Hasta ahora, se habla sólo de una pre-cuela, titulada Kingdom.

**Sebastián Rizzo pregunta:**
1) ¿Por qué número va Spawn?. 2) ¿Qué tal son y de qué se tratan las revistas Mr.Hero, Lost Universe y Primortals? ¿Por qué número van en la edición americana?.
**Respuestas:** 1) Este mes sale en EEUU el nº74. 2) Ninguna nos gusta demasiado, pero la más recomendable es Mr.Hero. En EEUU todos estos títulos fueron cancelados en 1997.

# EN EL PROXIMO NUMERO JUNTAMOS A

**Y ADEMAS: NOTAS · FICHAS · REPORTAJES · BRUNO HELMET · HUMBERTO POLLO · Y TODA LA INFORMACION**

**COMIQUEANDO N.34 - BUSCALA EN JULIO**

CLUB DEL COMIC

El sueño se ha hecho realidad.
Ya no es necesario moverse
ni siquiera para satisfacer las
necesidades vitales básicas.

Asi es, hoy se pueden obtener
cómics con sólo levantar el tubo
o conectarse a internet.

Bienvenidos al futuro.
Bienvenidos al Club del Cómic.

381-3287
Llamá y pedí

Web site: www.clubdelcomic.com.ar
e-mail: info@clubdelcomic.com.ar

Sucursales:
Av. Corrientes 1620. Cap Fed. Tel: 373-8467. - Av. Santa Fe 1931. Cap Fed. Tel: 812-3000
Lavalle 617 Cap Fed. Tel: 393-1303